

MIT
RIVER
OPPELPOSTER!

NTSC-TEST: BUST A MOVE 2 DANCE TENGOKU MIX

06/99 Juni

DM 6,50



Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....690 ptas
Belgien.....156 BFR

play PLAY STATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

**6 SEITEN
TIPS & TRICKS**

PLAYER'S GUIDE ZU WARZONE 2100 (TEIL 1)
HEATS UND GAMEBUSTER-CODES
U DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **SABOTEUR**
WIP
DER METAL GEAR SOLID-KILLER?



PLAYTECH
DAS ENDE ALLER
MEMORY CARD-PROBLEME!

 **GTA**
LONDON 1969

NEUE MISSIONEN ZUR
BELIEBTEN CRIME-SIM!

 **XENA**
WARRIOR PRINCESS
WIP

FRAUENPOWER - SCHWERTERKLIRREN
- KAMPFGETÜMMEL!

DRIVER

THE AMERICAN WAY OF DRIVE IM MEGA-TEST!

GROSSE E3-VORSCHAU:

ERSTE FACTS UND INFORMATIONEN
SCHON VOR DEM MESSESTART!

DIE LEIDENSCHAFT. DER RUHM. DER FUSSBALL.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

OFFIZIELLES VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Schon der Name verspricht die Leidenschaft und das Flair europäischen Spitzenfußballs. Und nun gibt Ihnen UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 für PlayStation und PC CD-ROM die Möglichkeit, jeden spannenden Augenblick bis hin zum Herzschlagfinale zu genießen.

- Das Offizielle Videospiel der UEFA CHAMPIONS LEAGUE-Saison 1998/99. Mit den original Mannschaften, Spielernamen, Logos und Sponsoren der Saison
- Enthält alle früheren Gewinner des Wettbewerbs von den Anfängen im Europapokal der Landesmeister bis hin zum aktuellen Wettbewerbsmodus

- Mehrere Spielmodi inklusive UEFA CHAMPIONS LEAGUE, Freundschaftsspiel, eigener Turniere und einzigartiger CHAMPIONS LEAGUE-Szenarien
- Erleben Sie die einmalige Atmosphäre in den faszinierendsten Stadien Europas
- Echtzeit-Kommentar zu den rasanten Spielszenen
- Realistische Spielerdarstellung durch hochauflösende Grafik und detaillierte Motion-Capture-Animationen
- Aktuelle Statistiken der Saison 1998/99, präsentiert im hochklassigen Stil der UEFA-Fernsehberichterstattung

DAS SPIEL.

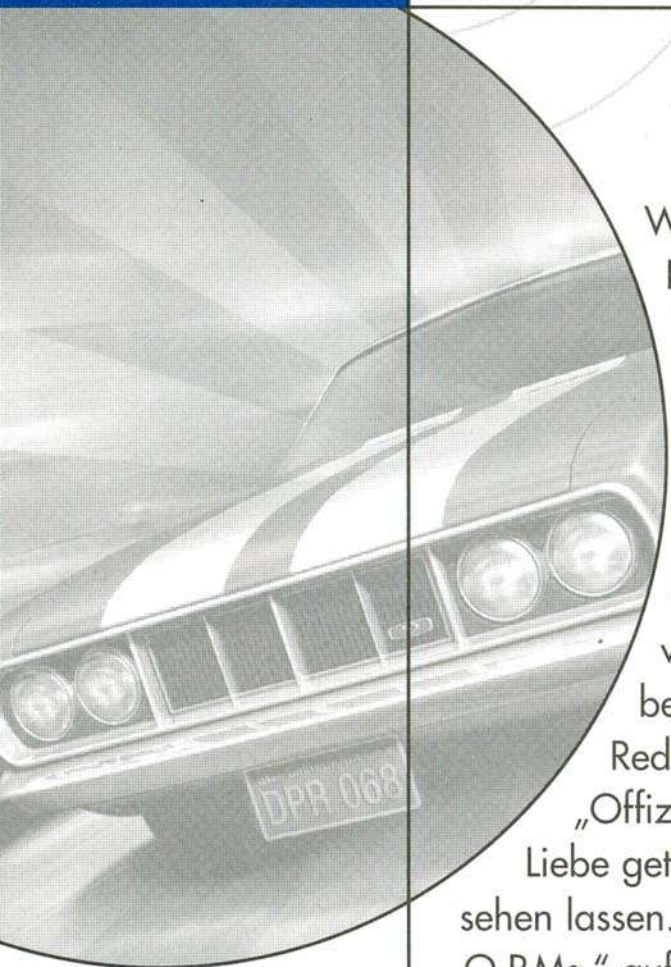


Silicon
Dreams

www.eidos.de

EIDOS
INTERACTIVE

Alle Namen, Abbildungen ebenso wie Vereinsnamen und Logos (Vereinswappen) sind Eigentum der entsprechenden Vereine. Die UEFA trägt keine Verantwortung für unauthorisiertes Kopieren von Vereinsnamen oder Logos durch Dritte. Alle UEFA-Logos und die Bezeichnung "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sind registrierte Handelsnamen. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der UEFA darf keiner der Handelsnamen reproduziert werden. Alle UEFA-Rechte sind vorbehalten. Publikation durch Eidos Interactive Ltd. © & Entwicklung durch Silicon Dreams Studio Ltd 1999. Das Symbol "PS" und "PlayStation" sind geschützte Markennamen der Sony Computer Entertainment Inc.



Liebe Leser

Wie vor zwei Ausgaben angekündigt, wird „das Offizielle PlayStation Magazin“ ab sofort bei CyPress produziert - die erste Ausgabe ist seit dem 19. Mai im Handel. Mit einer gewaltigen Startauflage, zwei Demo CDs und endlich auch redaktioneller Qualität und Kompetenz versucht CyPress das ziemlich rampo- nierte Image des „Marktführers“ geradezubiegen. Aber warum nur? Faul zurücklehnen könnten wir uns eigentlich, ist doch „das Offizielle“ offensichtlich ein Selbstläufer par excellence - egal in welcher Form, ein Blick in die Vergangenheit genügt. Doch nicht so bei CyPress: speziell in diesem Monat wurde mit vereinten Redaktions- und Verlagskräften an einer bestmöglichen Ausgabe des „Offiziellen PlayStation Magazins“ gebastelt und gefeilt, mit Lust und Liebe getestet, geschrieben und gelayoutet - das Ergebnis kann sich wohl sehen lassen. Ab der nächsten Ausgabe allerdings ist das Kernteam des „O.P.Ms.“ auf sich alleine gestellt - fun.generation und play PLAYSTATION konzentrieren sich wieder zu 110% auf die eigenen Objekte. In unserem Fall nicht ohne Grund, laßt Euch überraschen, die play 07/99 wird es in sich haben...

Für viel Aufregung sorgte nach etlichen relativ ruhigen Ausgaben unsere aktuelle Cover Story. Eine Testversion für Driver war versprochen, die auch rechtzeitig vorlag. Die anfängliche Euphorie über die brillant spielbare Crash-Orgie schwand jedoch zusehends, da keine 50% vom Spiel wirklich fertig waren. Was also tun? Ein zweites Formel 1 98-Wertungsdesaster riskieren? Keinen Test fahren? Und unsere Mitbewerber? Werden die testen? Mit Sicherheit! Ach ja, das Redakteursleben ist nicht immer nur das reine Zuckerschlecken. Sei's drum, ein verzweifelter Anruf bei GT Interactive brachte die Lösung. Sven flog kurzerhand in einer Hauruck-Aktion zu Reflections nach England, geierte sich die gerade frisch gebrannte Master-CD direkt aus den Händen der Entwickler und wir erhielten somit die Gewißheit, wirklich die Endfassung getestet zu haben. Tja, was tut man nicht alles für seine Leser...

**Viel Spaß beim Lesen und Zocken
wünscht Euch Euer
play PLAYSTATION-Team**



GTA - London 1969
Seite 120-123



Dreams
Seite 96



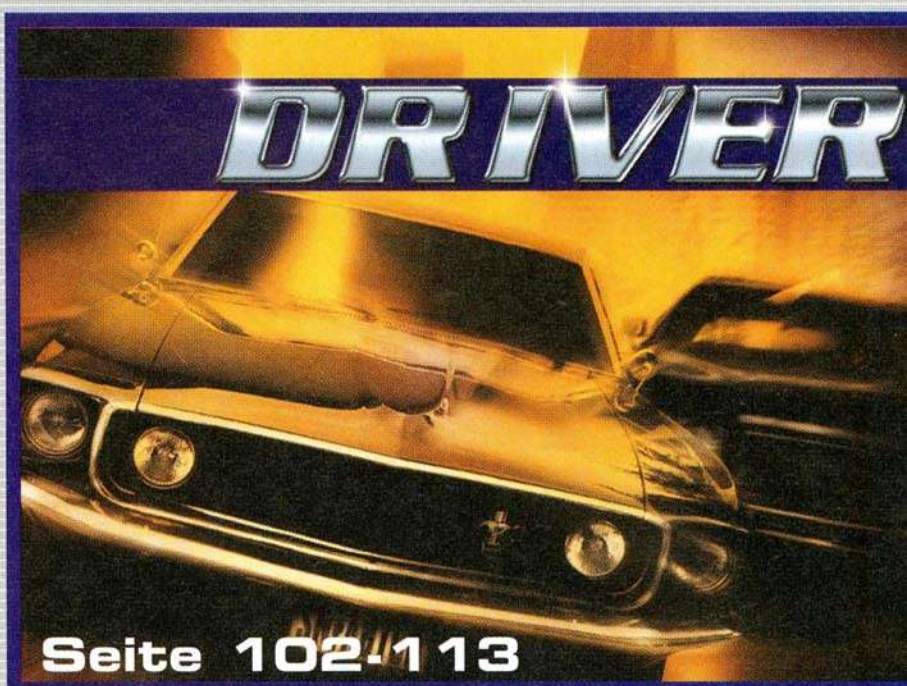
NBA Pro '99
Seite 118-119



Rugrats
Seite 114



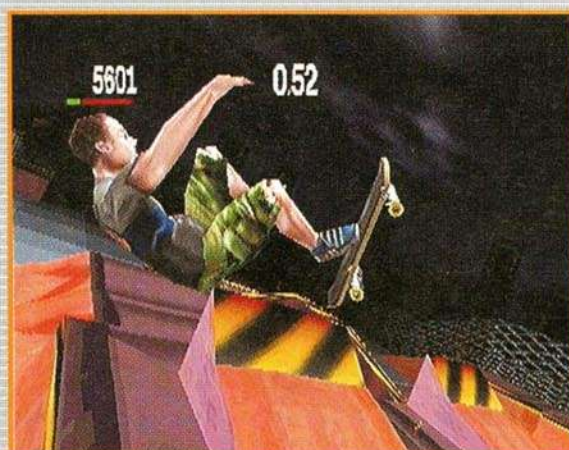
Puma Street Soccer
Seite 100



Seite 102-113



**Anna Kournikova's
Smash Court Tennis**
Seite 94-95



**Tony Hawk's
Pro Skater**
Seite 40-41



Cyber Org
Seite 84-85



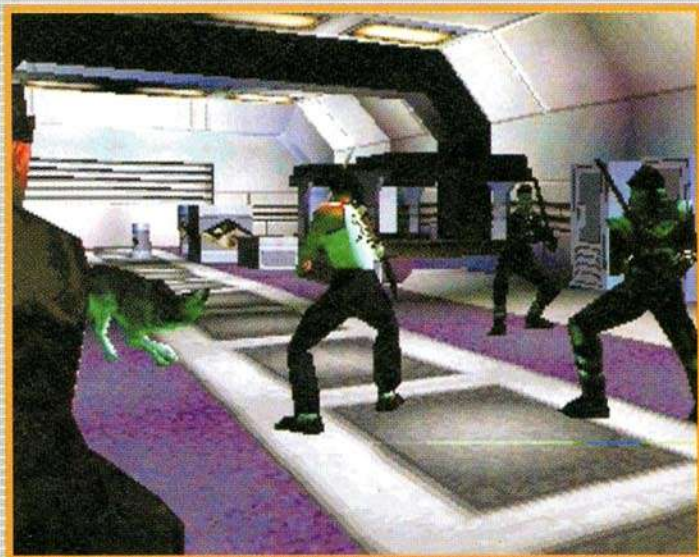
Seite 20-24



Legend of Mana
Seite 48-49



Kartia
Seite 26-27



Saboteur
Seite 44-46



Ape Escape
Seite 30-33



Play Mail	6-10
Play News	12-19
Play Charts	126
Play Appendix	124-125
Next Play	130
Impressum	130
Wertungssystem	91
Hefte nachbestellen	91
Play Cover	
Driver	102-113
Special Screen	
E3 Show	20-24
Play Tech	
DexDrive	128-129
Workin Progress	
Legend of Mana - Import	48-49
Saboteur	44-46
Xena Warrior Princess	88-89
Pre Screen	
Ape Escape	30-33
Bomberman	38
Bomberman Fantasy Race	38
Cyber Org - Import	84-85
Kartia	26-27
Plane Crazy	42
Point Blank 2	36
Tony Hawk's Pro Skater	40-41
Test Screen	
3Xtreme - Import	92
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	94-95
Bust A Move 2 Dance Tengoku Mix - Import	93
Das Grab des Pharao	116
Diver's Dream	116
Dreams	96
GTA London 1969	120-123
Hugo 2	101
NBA Pro '99	118-119
Player Manager 99	97
Puma Street Soccer	100
Rugrats Auf der Suche nach Reptar	114
Versailles Verschwörung am Hof	117
Play Tips	
C&C Alarmstufe Rot - Platinum, Bust-A-Move 4, Eliminator, Rally Cross 2, Madden NFL '99, X Games Pro Boarder, FIFA 99, Army Men 3D - Import, Gex Deep Cover Gecko, Um Jammer Lammy - Import, WCW/nWO Thunder, Running Wild, O.D.T., Civilization 2, Need For Speed - Brennender Asphalt, Monster Speed	51-57
Gamebuster Codes	
WCW/nWO Thunder, Need For Speed - Brennender Asphalt, Max Power Racing, Small Soldiers	58
Player's Guide	
Warzone 2100 - Teil 1	75-82
Play Competition	
InterAct	127
Play Poster	
Driver	59-74

Tips & Tricks

inFormation

Ein kleine Anweisung gibt Ihnen die Möglichkeit, die Spielmechanik von innen zu sehen. Diese Informationen sind für alle Spieler, die das Spiel noch nicht kennen, sehr hilfreich. Sie finden sie in der ersten Ausgabe der Zeitschrift.

INHALT 06/99

C & C Alarmstufe Rot - Platinum, Bust-A-Move 4, Eliminator, Rally Cross 2, Madden NFL '99, X Games Pro Boarder, FIFA 99, Army Men 3D - Import, Gex Deep Cover Gecko, Um Jammer Lammy - Import, WCW/nWO Thunder, Running Wild, O.D.T., Civilization 2, Need For Speed - Brennender Asphalt, Monster Speed

Gamebuster Codes

WCW/nWO Thunder, Need For Speed - Brennender Asphalt, Max Power Racing, Small Soldiers

Player's Guide

Warzone 2100 - Teil 1

Play Tips

Cheats Cards

zum Ausschneiden!

Seite 51-57

Player's Guide Warzone 2100

Seite 75-82

Gamebuster Codes

Seite 58

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 51-57

PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: redaktion@playplaystation.com



Hallo play PLAYSTATION, letzte Woche hat die PlayStation meines Sohnes den Geist abgegeben. Außer krächzenden Laufwerksgeräuschen macht sie gar nichts mehr. Eine neue ist schon gekauft. Bevor ich die defekte als Elektronikschrott entsorge, wollte ich prüfen lassen, ob das Ding nicht zu reparieren ist, und wenn ja, ob man als Zweitgerät nutzen kann. In diversen Anzeigen in Eurem Magazin fin-

de ich zwar jede Menge Firmen, die Multinormchips für US- und Japanimporte einbauen, aber keine, die einen Reparaturservice anbietet. Die Homepage von Sony Computer Entertainment Europe verweist nur auf eine Telefon-Hotline. Vielleicht könnt Ihr mit einer Adresse helfen.

GadL (Grüsse aus der Lausitz)



good vibrations ...

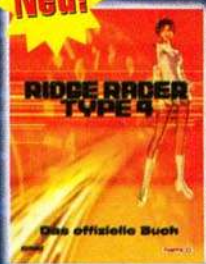
Das offizielle „Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



Ridge Racer 4

Das offizielle Lösungsbuch. 144 Seiten vierfarbig, DIN A4-Format, großes Poster, ausführliche Beschreibung aller 320 Fahrzeuge und Strecken, Fahrschule, Tips, Tricks und Interviews.
Nur 24,95 DM



Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.

Preissenkung
Unverb. Preisempfl.
139,95 DM



Preissenkung
Unverb. Preisempfl.
39,95 DM

Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit Auto- und Turbofeuer-Funktion. Zwei analoge Mini-Joysticks und X-tra starkem Rumble-Effekt. Umschaltbar auf Digitalmodus. Für jedes PSX-Spiel verwendbar.



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempfl. 129,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Tel. (040) 51 48 40-48



Vertrieb in der Schweiz
Industriezone CH-3210 Kerzers, SCHWEIZ
Tel. 031 / 750 52 62 · Fax 031 / 750 52 50



Sony bietet für defekte PlayStations einen eigenen Reparaturservice an. Während der Garanziezeit erfolgt ein kostenloser Austausch des Gerätes. Als Garantienachweis genügt eine Kopie der Kaufquittung. Nach Ablauf der Garanziezeit kostet der Austausch ca. 120,- DM inklusive Versandkosten. Schickt die Geräte an: Sony Service, Hugo Eckener Str. 20, 50829 Köln.



Hallo play PLAYSTATION-Team!
Ich habe ein kleines Problem! Ihr hattet in der Ausgabe 4/99 einen Cheat für FIFA 99 abgedruckt, mit dem man die Spielerstärken verändern kann. Ich habe sämtliche Möglichkeiten ausprobiert, aber leider funktioniert dieser Cheat nicht. Vielleicht habt Ihr Euch ja verdrückt? Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen!
Ciao
Jan



Die abgedruckten Codes funktionieren ausschließlich bei der US-Version von FIFA 99. Leider haben wir in der letzten Ausgabe versäumt, einen entsprechenden Hinweis hinzuzufügen.



Friede und langes Leben!
Dies ist das erste Mal, daß ich mich genötigt sehe, einen Leserbrief zu schreiben. Ich lese Ever Magazin seit der ersten Ausgabe und bin Euch seitdem treu geblieben, da insbesondere Eure Tests nach meinem Geschmack sind. Ihr nehmt nie ein Blatt vor den Mund und übt auch mal hemmungslose Kritik an einem Titel einer vermeintlich „guten“ Softwareschmiede (Beispiel: Test Drive 5). Und dieses Genre (Racer) ist auch Stein meines Anstoßes - daher möchte ich in diesem Brief etwas Dampf ablassen. In den neuesten Autorennspielen, speziell Need For Speed IV und Ridge Racer Type 4, ist mir eine Kleinigkeit aufgefallen, die mich fast zur Raserei bringt. Als Fan solcher Spiele ist es natürlich toll, daß das Niveau von Grafik und Sound in immer neue Höhen geschraubt wird, aber wenn dann der Spielspaß an einer unlogisch umgesetzten Steuerung leidet, kann einem schnell der Kragen platzen. Zur Sache: Sony hat doch den Dual Shock-Controller auf den Markt gebracht - ein wirklich tolles Ding. Scheinbar hat Sony aber den Spieleherstellern keine vollständige Gebrauchsanweisung geliefert, denn der einzige „Schock“, der mich überkommt, ist der beim Anschauen des Controller-Setups. Unter allen vorgegebenen Einstellungen ist keine einzige zu finden, mit der man analog Gas geben und bremsen kann. Dies ist nun echt wieder ein Schritt zurück in die Steinzeit der grauen Brotkiste. Es wird dem Spieler jetzt also wieder zugemutet, seinen Boliden mit der X-Taste voranzutreiben. Die entsprechende digitale Bremse kommt dabei in jeder Kurve einem Glücksspiel gleich. Man hat eher das Gefühl, einen Topf Sülze zu fahren als einen Polygonrenner. Die Krönung des Ganzen findet sich im neuen Need For Speed. Da werden zwar Gas und Bremse zusammen mit der Lenkung auf den linken Stick gelegt, aber wofür wird der rechte Stick verschwendet? Zum hoch- und runterschalten... (dafür braucht man ja nun wirklich analoge Feinfühligkeit, ächz). Ich weiß, noch habt Ihr Need For Speed nicht getestet (oder habe ich doch eine Ausgabe verpaßt?), aber es wäre schön, falls Ihr meinen Brief nicht abdruckt, wenn Ihr Euch zumindest am Rande des Tests (Ihr schreibt doch noch etwas über den EA-Racer, oder?) bezüglich dieser Problematik äußern könntet. Aufgrund Eurer Artikel kann ich schon eine Menge über die Qualität eines Titels erfahren, aber wenn ich mir das Teil dann gekauft habe und zuhause feststellen muß, daß meine rechte Hand wieder nur Knöpfe drücken soll, dann sind zumindest 10 DM von 100 DM für mich



FREAK'S SHOP

Zubehör:

A Bugs Life	79,95	Metal Gear Solid	84,95
Akuji	84,95	Need for Speed 4	84,95
Apocalypse a/uncut	69,95	Nightmare Creatures	69,95
Asterix	84,95	<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	
Big Air	84,95	Overblood <a/uncut>	69,95
Blood Lines	74,95	Populous	84,95
Blood Omen 2(06)	79,95	Premier Manager 99	79,95
Bomberman (05)	79,95	Pro Pinball Big Race	74,95
Breath of Fire & T-Shirt		Rally Cross 2	74,95
Drachenfigur & Pin	59,95	Racing Simulation 2	84,95
Bugs Bunny (06)	89,95	Ridge Racer 4	84,95
Bust-A-Move 4	64,95	Rugrats	84,95
Carmageddon (05)	84,95	Shanghai	84,95
Civilization 2	84,95	Sports Car GT	84,95
C & C Alarmstufe Rot	59,95	Street Skater	84,95
Cool Boarders 3	89,95	Tai-Fu	84,95
Crash Bandicoot 3	79,95	Toca Touring Car 2	69,95
Croc 2 (06.99)	84,95	Ubik (05)	84,95
Dreams	84,95	UEFA '99	89,95
Driver (05.99)	84,95	V-Rally 2 (06)	89,95
G-Police 2 (05)	84,95	Versailles <a>	59,95
Gex 3D Deep...	84,95	Victory Boxing	69,95
Grab des Pharaos (05)	84,95	Warzone 2100	84,95
Hard Edge	84,95	Wild Arms	69,95
Hugo 2	84,95	Wing Over 2	84,95
KKND - Krossfire	84,95	WWF Warzone	59,95
		Z	59,95
		...und viele andere!!!	

Analogpad mit Dauerfeuer & Zeitlupe & Program:

CD-Case	9,95
Cyber Shock	59,95
Dual Rumble Pad ab	34,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real Arcade"	79,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad	ab 9,95
Lenkrod & Rumble	119,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB	39,95
Mouse	34,95
RGB Kabel Special	14,95
Spielberater Alundra	19,80
Spielb. Atlantis, Grab des	
Pharaos & Versailles	19,80
Spielb. Final Fantasy	19,80
<über 1000 Bilder>	
Spielberater Resident Evil	
& Resident Evil D.C.	19,80
Xploder	79,95

Figuren:

Metal Gear Solid, South	
Park, Star Wars	ab 9,95



49,95

Sonderangebote:

49,95



49,95

49,95

49,95

Actua Golf	39,95	Frogger	44,95	Reboot	39,95
Actua Ice Hockey	39,95	Future Cop	44,95	Resident Evil & Mission	44,95
Actua Soccer Club E	29,95	G-Police	44,95	Ridge Racer Rev.	39,95
Alien Trilogy	39,95	Golden Goal '98	29,95	Riot	39,95
Armored Core	39,95	Gran Turismo (06)	44,95	Road Rage	39,95
Assault Riggs	39,95	Grid Run	29,95	Rock'n Roll Racing	39,95
A. Senna Kart Duel	44,95	GTA London Miss.*	44,95	Sentient incl. CD	44,95
B-Movie <a>	44,95	Hard Boiled	29,95	Shadowmaster	44,95
Batman & Robin	49,95	Heart of Darkness (5)	44,95	Spot / Hollywood	29,95
Black Dawn	29,95	Herc's Adventure <a>	39,95	Star Gladiator	29,95
Blast Radius	44,95	Hercules	39,95	Soulblade	39,95
Blood Omen	44,95	Hexen	49,95	Soviet Strike	39,95
Bug Riders	44,95	Incredible Hulk	29,95	Speedster	49,95
Buggy	49,95	Independence Day	29,95	Spider	39,95
Bust-A-Move 3	44,95	Invasion	49,95	S. Puzzle Fighter	39,95
Caesars Palace	39,95	Iznogud	44,95	Thunderhawk 2	29,95
Caesars Palace 2	49,95	Jurassic Park	44,95	Thunderhawk 2 <a>	49,95
Casper	44,95	Kick Off World	44,95	<ungeschnittene PAL-Version>	
Castlevania	49,95	Little Big Adventure	39,95	Toca Touring Car	44,95
Chill	44,95	Megaman Battle & On	44,95	Tombrainer 1 & 2	je 44,95
Circuit Breakers	44,95	Moto Racer	44,95	Total Drivin	29,95
Command & Conquer	39,95	NHL Face Off '98	49,95	V 2000 <a>	49,95
Constructor	49,95	NHL Powerplay Hockey	29,95	Viper <a>	39,95
Crash Bandicoot 2	44,95	O.D.T.	44,95	Virtual Pool	44,95
Crime Killer	39,95	Olympic Games	44,95	Warhawk	44,95
Criticom	29,95	One	44,95	Wreckin' Crew	39,95
Croc	39,95	Overboard	29,95	WWF in your House	44,95
Cyball Zone	39,95	Pandemonium	39,95	X 2	29,95
Cyberspeed	29,95	Perfect Weapon	29,95	Zero Divide 2	49,95
Dark Omen	44,95	Pitball	29,95		
Darklight Conflict	29,95	Powerboat Racing	39,95		
Darkstalker	29,95	Poy Poy	44,95		
Dead or Alive	49,95	Premier Manager 98	49,95		
Deathtrap Dungeon	49,95	Rapid Racer	39,95		
Diablo	44,95	Rascal	44,95		
Dodg'em Arena <a>	39,95	Rayman	39,95		
Dynasty Warriors	29,95				
Epidemic <a>	49,95				
FIFA '97	39,95				
Final Fantasy 7 & dt. 4c					
Spielberater (06)	59,95				
Formula Karts	39,95				
Frankreich '98	44,95				
Frenzy	44,95				

PlayStation

incl. Dual Shock & Joypad, Memory Card & Formel 1 '97
nur 389,-

Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251-5105789

Game Paradise,
Zimmerstr. 15
33602 Bielefeld
Tel. 0521-5215206

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte

Fax: 02504 - 9330-99



PLAY MAIL

Mail Play Mail
Play Mail Play Mail

zuviel bezahlt worden. So, nun fühle ich mich etwas besser und werde meine Laune bei einer Partie Gran Turismo (= wirklich perfektes Spiel!) wieder auf Vordermann bringen. Zum Schluß noch ein kleiner Appell an diverse Softwarefirmen: Wenn Ihr schon versucht, GT zu kopieren, dann bitte auch die Details, oder glaubt Ihr, Sony hat dem Dual Shock Pad nur aus Symmetriegründen einen zweiten Steuerknüppel spendiert!? Wird fortgesetzt... (falls sich das Genre nicht bessern sollte)

MfG ?Commander? Grieger



In einigen Punkten teilen wir Deine Meinung auf jeden Fall: Der rechte Analogstick des Dual Shock-Controllers wird (nicht nur im Rennspiel-Genre) von den meisten Softwareherstellern wirklich sehr vernachlässigt. Für die Funktion des Gangschaltens jedenfalls braucht man diesen wirklich nicht! Aber die

Möglichkeit, mit nur einem Stick zu lenken, zu beschleunigen und zu bremsen, ist irgendwo genauso schwachsinnig, da diese Konfiguration wohl kaum eine hundertprozentig exakte Steuerung zuläßt.

Jedoch stellt auch die analoge Kombination aus Beschleunigung und Abbremsen eine zwiespältige Sache dar, da einige Spieler in manchen Situationen gleichzeitig Gas geben und bremsen möchten, was somit ja nicht mehr möglich ist. Die beste Lösung wäre, in jeden Racer eine Option, die eine völlig freie Konfiguration des Pads erlaubt, einzufügen, um es jedem recht zu machen. Nur leider geht dieser Wunsch nur selten in Erfüllung, wie Du im Falle von Need For Speed IV und Ridge Racer Type 4 selbst feststellen mußtest.



Hi Power-Team, erstmals möchte ich Euch zu Eurem Mag ganz herzlich gratulieren.

Ich lese Euer Mag seit der zweiten Ausgabe und seit kurzem bin ich auch Abonnent. Fol-

gende Fragen hätte ich auf Lager und weiß, Ihr könnt Sie mir spielend beantworten.

1. Wann wird endlich Akte-X erhältlich sein und wieviel wird es kosten?
2. Wieviel wird die neue PlayStation kosten?
3. Was ist mit Tomorrow Never Dies los?

Falls ich die Antworten auf meine Fragen in Eurem Mag übersehen habe, bitte ich vielmals um Entschuldigung. Die letzten paar Monate hatte ich tierisch viel Streß, so daß ich Euer Heft nur im Schnelldurchlauf überfliegen konnte. Ich werde mich bessern, versprochen.

Ansonsten kann ich nur sagen, macht weiter so, Ihr seid klasse.

Armin. R. aus Bad Windsheim



1. Die PC-Version ist schon seit längerem erhältlich, ein genauer Erscheinungstermin der PlayStation-Fassung ist bisher nicht bekannt.

2. Über den Preis der neuen PlayStation hält sich Sony Computer Entertainment Inc. noch bedeckt.

3. Tomorrow Never Dies soll auf der E3 Show erneut vorgestellt werden und zum Weihnachtsgeschäft in den Handel kommen.

BOOTMASTER

Spielen Sie Importe ohne Bootchip

DER BOOTMASTER ERMÖGLICHT IHNEN DAS ABSPIELEN VON IMPORTEN • OHNE EINEN CHIP EINLÖTEN ZU MÜSSEN. STECKEN SIE DAS MODUL EINFACH IN DEN ERWEITERUNGSSLOT DER PLAYSTATION UND SCHON KANN'S LOSGEHEN. WEITERHIN IST EIN KOMPLETTES SCHUMMELMODUL ENTHALTEN. IM MODUL SIND BEREITS DEUTSCHE CODES VORAB GESPEICHERT (Z. B. METAL GEAR SOLID, TOMB RAIDER 3 USW.). SELBSTVERSTÄNDLICH IST DAS KOMPLETTE MENÜ IN DEUTSCH.

49,99 DM

LÖSUNGSHEFTE
(KOMPLETT IN DEUTSCH - JE HEFT 14,80 DM)

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Granstream Saga*
Hart Edge*
Heart of Darkness
Herc's Adventure

Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil
komplett (19,95 DM)
Riven
Spawn
Sulkoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9
Wing
Commander 3&4
X-Com: Terror
Z
Zelda 64



Game Power
Cheatbook
Cheats, Codes & Tips
zu Top Aktuellen Spielen.
Mit Demo CD für PSX!

24,99 DM

BOOTCHIP

(f. Importe)

4,99 DM

(f. alle Modelle - mit Anleitung)

DUAL



SHOCK PAD

34,99 DM

RGB+AUDIO



11,99 DM



RGB KABEL
8,99 DM



PAD-
VERLÄNGERUNG
8,99 DM

ACTIONFIGUREN

(METAL GEAR SOLID)

34,99 DM

(Je Figur)

Weitere Serien

lieferbar:

SPAWN, RESIDENT
EVIL, TEKKEN,
CRASH BANDICOOT
USW.



1MB MEMORY

(max. 10 Stk. pro Bestellung & Person)

5,00 DM

8MB (120 Block) 24,99 D

24MB (360 Block) 39,99 D

72MB (1080 Block) 74,99 D

(8MB, 24MB & 72MB mit LCD Display)

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB (30 Block) 24,99 D

4MB (60 Block) 34,99 D

8MB (120 Block) 44,99 D

X-PLORDER PRO

Komplett in Deutsch! 139,00 DM
Finden Sie ohne PC eigene Codes heraus.



TRANSPARENT
CASE



49,99 DM

Verleiht Ihrer PSX
einen neuen Look
Verschiedene Farben
lieferbar
(Nicht für SCPH 1002)

Cybershock Pad 59,00 D
Power Wing Pad 49,00 D
Blaze PSX Koffer 69,00 D
Pal-Booster 34,99 D
Infrarot Pads 59,00 D
Maus 29,99 D
PSX CD-Leerhülle 1,99 D
RF-Unit 24,99 D
Lenkrad + Rumble 99,00 D
4-Spieler Adapter 54,99 D
Original Scorpion 69,00 D
Joypad 16,99 D
X-Plorder 89,00 D
Game Buster Deluxe 99,00 D
Equalizer 59,00 D
Glove 99,00 D
Jordan lenkrad 129,00 D
PSX Movie Card 99,00 D
Panther Gun 39,99 D
3 in 1 Gun 59,00 D

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG

04131 / 850610

PORTO: Bei Nachnahme: 9,50 DM - Bei Vorkasse: 3,00 DM - Ausland: bitte nachfragen - Ab 6 Heften oder DM 150

Auftragswert liefern wir Portofrei! Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Händleranfragen willkommen.

Annahmeverweigerungen berechnen wir DM 30,00 Pauschal.

FAX: 04131 / 850620

WWW.GAMECENTRAL.D

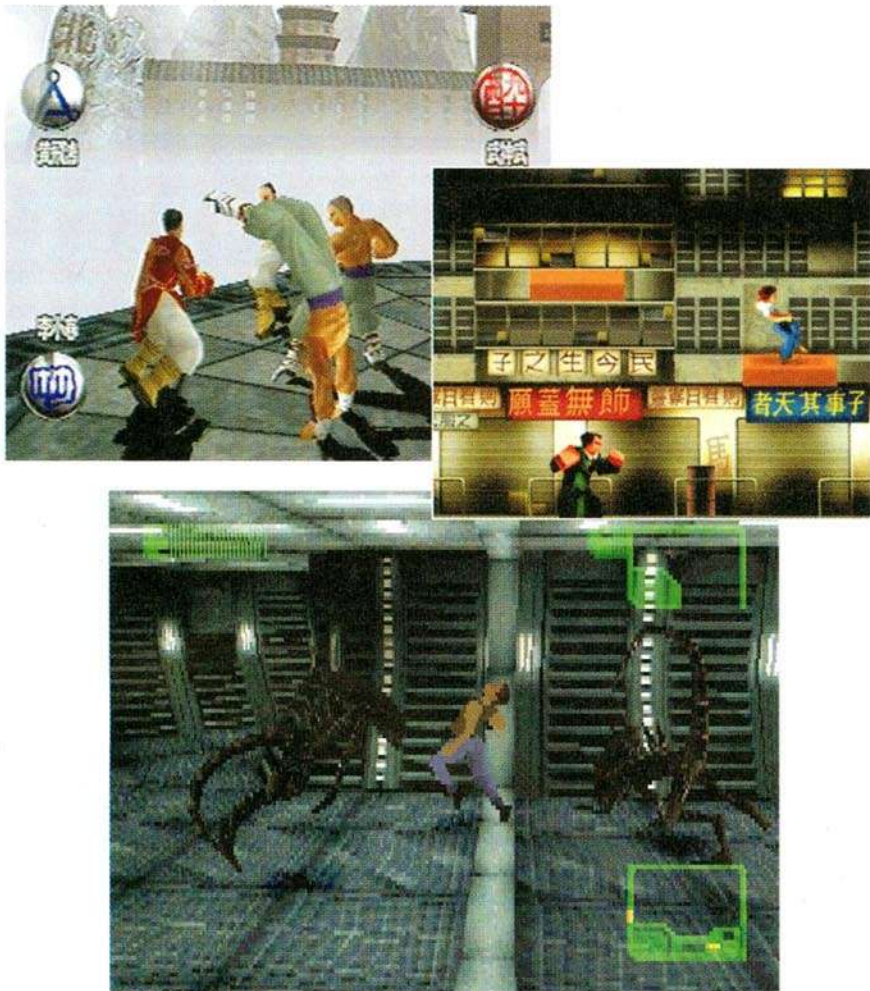
PLAYSTATION - DREAMCAST
ACTION FIGUREN - LÖSUNGSHEFTE

ONLINE & UNZENSIERT



Hallo play PLAYSTATION-Team,
ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe und es ist das
einzige, welches ich regelmäßig kaufe. Ihr gebt Euch wirk-
lich Mühe und berichtet zumeist sehr kompetent. Deshalb möchte ich
auch gleich zur Sache kommen:

1. Folgende Spiele wurden bei Euch im PreScreen vorgestellt: Shao Lin,
Jackie Chan Stunt Master, Alien Resurrection. Leider habt Ihr nie wieder
davon berichtet. Liegen die Spiele auf Eis?



2. Bewertungssystem! Ich weiß, die Bewertung ist geschmacksabhän-
gig, aber wie konntet Ihr Colony Wars 2 nur eine so gute Wertung ver-
passen.

a) Intro - besteht bestimmt zur Hälfte aus Zusammenschnitten des Pre-
quels

b) Grafik - ist toll, aber hat denn noch niemand bemerkt, daß die Erde
spiegelverkehrt dargestellt wurde (die Bodenmissionen sind ebenfalls
nicht ausgereift).

c) Sound - die Synchronisation des Funkverkehrs ist katastrophal. Die
Funksprüche wirken richtig reingeschnitten und der russische Dialekt
eines Navy-Offiziers ist wohl das Letzte. Lediglich der weibliche Navy-
Offizier- ins Funkgerät hechelnd, als ob sie mit ... (Ihr wißt schon)
beschäftigt wäre - toppt das ganze noch.

d) Spieldesign - wer ist bloß auf die Idee mit dem Abschleppseil
gekommen? Hundert Jahre vorher wurden noch Traktorstrahlen benutzt.

3. Ihr habt nicht zufällig den Namen und die Telefonnummer von dieser
Schönheit auf Seite 22 im Heft 05/99.

Vielen Dank im voraus für Eure Antwort.

Gunnar Wilhelm



1. Alle von Dir aufgezählten Spiele befinden sich immer
noch in der Entwicklung. Wollen wir hoffen, daß die Desig-
ner es noch in diesem Jahrtausend schaffen, diese Projekte
zum Abschluß zu bringen.

2. Da wir uns bezüglich unseres Wertungssystems nicht zum x-ten
mal wiederholen wollen, verweisen wir hiermit nur auf die Seite 91 in
diesem Heft!

Die von Dir angesprochenen Kritikpunkte können wir allerdings nicht
so ganz nachvollziehen.

Lahra Soft

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe
Für alle Playstationgenerationen mit bebildeter Anleitung
3,99 DM
Chip-Platine. fertig verkabelt, vorlöten entfällt: **5,99 DM**

Sony Playstation + Dualshock Pad **249,99 DM**
mit Universalumbau **269,99 DM**

!!! Der absolute Preishammer !!!
Jersey Devil + Dynastie Warriors
2 Original-Top-Spiele zusammen nur: **49,99 DM**
(solange Vorrat reicht)

Activator
59,99 DM

Schummelmodul
mit Bootchipfunktion
ohne Garantieverlust (kein löten!)



V-Box **149,99 DM**

Endlich
PSX/Dreamcast/N64
auf dem PC-Monitor in
bester Farb- & Bildqualität



Preishit: ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.) für schlappe
gleiche Funktion wie Activator -mit deutscher Anleitung- **29,99 DM**



Game-Buster
deluxe **99,99 DM**
Schummelmodul mit
Code-Selbstfinder

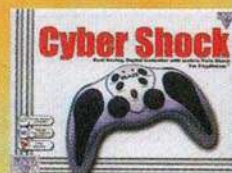


Xploder pro **129,99 DM**
Schummelmodul mit
Codeselbstsuchfunktion
Xploder
79,99 DM

PSX-Design-Gehäuse



54,99 DM



Cyber Shock von Blaze
nur **54,99 DM**

Blaze-Controller **12,99 DM**

Memory-Cards (unkomprimiert):



1 MB (15 Blocks) **9,99 DM**
2 MB (30 Blocks) **19,99 DM**
4 MB (60 Blocks) **29,99 DM**



Sonderangebot!
8 MB Memory-Card
(120 Blocks)
24,99 DM



Memory-Cards
(mit LCD-Displays)
24 MB (360 Blocks) **39,99 DM**
40 MB (600 Blocks) **49,99 DM**

Blaze Scorpion

Pistole mit Rückschlag
55,99 DM



MB Scorpion/Panther

(Optik & Funktion wie Scorpion)
39,99 DM



PAL-BOOSTER
(NTSC/PAL-Converter)
Importe in Farbe!
29,99 DM

MB Dual-Shock-Controller mit Rumble

34,99 DM

RGB-Kabel

8,99 DM

RGB-Kabel + Audioanschluß

10,99 DM

GunCon-Kabel

12,99 DM

Pad-Verlängerung

Dualshock-tauglich

7,99 DM

Link-Kabel

9,99 DM

RF-Unit

Antennenadapter

19,99 DM

MB Multi Player / Tap

4 Spieler-Adapter

55,99 DM

PSX-Mouse

29,99 DM

V-Memory 1000

72 Memory-Cards in einer

89,99 DM

SpaceStation

TV-Unterschub für PSX

44,99 DM

Pro Carry Case

Tasche für PSX + Zubehör

79,99 DM

Bestell Hotline 02171 - 404172

Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr · Sa 10.00-16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme
Lieferung nur gegen Nachnahme + Versand. Bei Annahmeverweigerung
berechnen wir 20,00 DM pauschal. Kein Ladenverkauf nur Versand!

Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

PLAY MAIL

a) Natürlich sieht man im Vorspann einige Szenen des Vorgängers. CW2 knüpft schließlich an die Handlung des ersten Teils an. Also ist es nur verständlich, den Faden mit einer Retrospektive wieder aufzunehmen.

b) Bei einer solch guten Grafik wollen wir einen dermaßen minimalen Fehler salbungsvoll verzeihen. Amen. Die Grafik der Bodenmissionen haben wir schon im Test in der Ausgabe 11/98 bemängelt.

c) Die Synchronisation deutscher Umsetzungen wird wohl auf Jahre ein leidiges Thema bleiben.



d) Vielleicht derselbe, der auch den Snow-speedern in Star Wars Fangseile montiert hat, obwohl der Todesstern über Traktorstrahlen verfügt?

3. Diese fernöstliche Schönheit heißt Su-Lin und wohnt in einem Vorort Tokios. Ihre Telefonnummer haben wir leider nicht. Alternativ können Liebesgeständnisse, Fanpost etc. an Su-Lin@fake.net geschickt werden



Guten Tag play-Team, ich möchte gerne meinen Kommentar zu Maik aus Eurer letzten Ausgabe abgeben. Anders ist es nicht möglich, meine Meinung dazu zu äußern. Erstmal möchte ich erwähnen, wie traurig ich es finde, daß andere PSX-User versuchen, Gleichgesinnte übers Ohr zu hauen. Gut, jeder hat wohl auch ein bißchen selbst schuld, wenn er sich abzocken läßt. Weswegen auch immer? Aber zu unterstellen, daß die Abo-Goodies unwichtig wären, da kann ich nur schmunzeln. Da war ich anscheinend nicht der einzige mit diesem Problem. Ich hatte nur das Glück, daß mein Brief stellvertretend für mehrere abgedruckt wurde. Und der zweite Brief hatte nur den Zweck, der play mitzuteilen, daß die Sachen angekommen sind, damit die Leser auch erfahren, daß ihre Bemühungen etwas gebracht haben. Und wenn ich dann so einen Schmarrn über einen frustrierten Leser anhören bzw. lesen muß, der nicht einmal fähig ist, etwas zu kaufen, ohne daß er „Probleme“ mit seinem Vorhaben bekommt und dann noch über ander herzieht! Das gibt mir zu denken. Also laß Deinen Frust lieber beim Friseur oder bei Deinem Teddy. Ach, und sollte ich das Glück haben, daß dieser Brief wieder abgedruckt wird, dann, lieber Maik, machst Du irgendetwas verkehrt. Gruß ans play PLAYSTATION-Team.

Mirco Albers, Reinbek



Hi Hi!
Als Abonnent Eures Magazins spare ich mir schlicht jegliches Geschleime und komme gleich zu meinen Anliegen. Zuerst eine kleine Anregung, die da wäre: Wie wäre es,

wenn Ihr eine Liste aller indizierten Spiele veröffentlichen würdet - ohne jede Namensnennung, lediglich mit dem Datum des Launches und der Indizierung sowie mit Hersteller und Genre? Mit entsprechender Aktualisierung! Den Rest würde man problemlos beim Händler herauskriegen. Mir ist klar, daß ich die Hitliste... äh, den Index, auch anfordern könnte, aber ich bezahle ja schon Euer Heft!! Ich glaube, das wäre eine Bereicherung an Leserinformation und völlig legal.



Nun noch ein paar Fragen: Ich habe irgendwo eine klitzekleine Ankündigung gelesen, daß MDK 2 geplant ist - das wäre echt cool. Wißt Ihr etwas darüber? Wenn ja, was? Ich habe außerdem vom hohen Anteil an „Schweinkram“ beim Softwareangebot in Japan gelesen. Gibt's das hier auch? Wohin könnte man sich mit einer wirklich guten und (wahrscheinlich) neuen Idee für ein Game-Konzept wenden, ohne Ahnung vom Programmieren zu haben und ohne beschissen zu werden? So, das war's dann auch schon. Danke, falls Ihr antwortet, wenn nicht - naja.

Tschüß von Fred



1. Eine Liste aller indizierten Spiele hatten diverse Magazine schon vor Jahren veröffentlicht. Leider gilt auch nur die bloße Auflistung dieser Spiele als Werbung und darf daher nicht mehr abgedruckt werden. Dir wird also nichts anderes übrig bleiben als den Index direkt von der BPJS anzufordern.

2. MDK 2 ist bisher leider nur für Segas Dreamcast und den PC angekündigt. Sollte sich diesbezüglich noch etwas ändern, werden wir natürlich darüber berichten.

3. Diese Art „Computerspiele“ existiert in Japan tatsächlich. Hier in Deutschland bleibt Dir ein Importhändler als einzige Möglichkeit, an diesen Software „Schweinkram“ zu kommen. Du könntest es allerdings auch mal bei Beate Uhse oder dem Orion-Verband versuchen. Die bieten eine breite Palet-

te an entsprechenden Animefilmen und Bildersammlungen an.

4. Diesbezügliche Anfragen solltest Du an in Deutschland ansässige Softwarepublisher richten. Die erfolgversprechendere Möglichkeit wäre, den Bekanntenkreis nach versierten Programmierern und Grafikern zu durchforsten und Deine Idee zusammen mit diesen umzusetzen. Dies hätte den Vorteil, daß die Publisher später einen konkreten Eindruck von Deiner Idee haben.



Hallo play PLAYSTATION-Team!
Ich habe in Eurem Magazin gesehen, daß Ihr Eure PlayStation mit dem PC verbunden habt, und nun möchte ich wissen, wie ich meine PlayStation auch so verbinden kann. Vielleicht könnt Ihr mir beschreiben, wie das geht und welches Zubehör ich benötige. Ich bin mir auch bewußt, daß das vielleicht einen großen Aufwand darstellt und daß dann die Garantie meiner Konsole erlischt, aber ich hoffe, Ihr verrätet es mir.

Nini Bey, Nettersheim-Zingsheim



Es gibt vier Möglichkeiten, Deine PlayStation mit dem PC zu „vernetzen“:

1. Der Gamebuster von Datel. Um diesen mit Deinem PC zu vernetzen, mußt Du allerdings noch eine PC-Steckkarte (Pro COMMS-Link) und ein 25-poliges Sub-D-Verlängerungskabel kaufen (erhältlich in jedem Computer- oder Elektronikladen für maximal 30 DM). Die Steckkarte wird dann in einen freien Slot im PC gesteckt und über die Software eingerichtet. Beim neuen Gamebuster Deluxe wurde auf die PC-Steckkarte verzichtet.

2. Der Xploder der Firma Blaze mit der X-Link-Software. Hier benötigst Du ebenfalls nur ein entsprechendes Kabel.

3. Das DexDrive, welches Dir erlaubt, den Inhalt Deiner Memory Card(s) auf der Festplatte des PCs zu speichern und zu verwalten. Außerdem kannst Du auch Spielstände aus dem Internet „downloaden“.

4. Mit der Net Yaroze, der schwarzen PlayStation, kannst Du selbst Spiele auf dem PC programmieren, das entsprechende Know-how vorausgesetzt.

Den Garantieverlust mußt Du bei den oben genannten Möglichkeiten nicht befürchten, da die PlayStation dafür nicht zerlegt werden muß.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell



0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



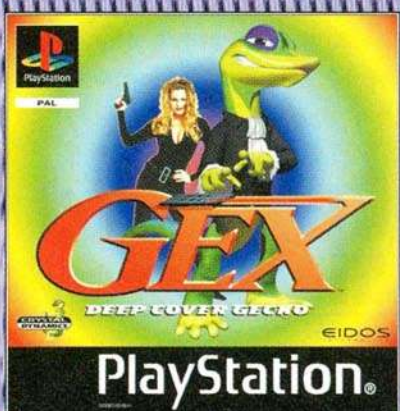
Info



0662 - 44 01 44

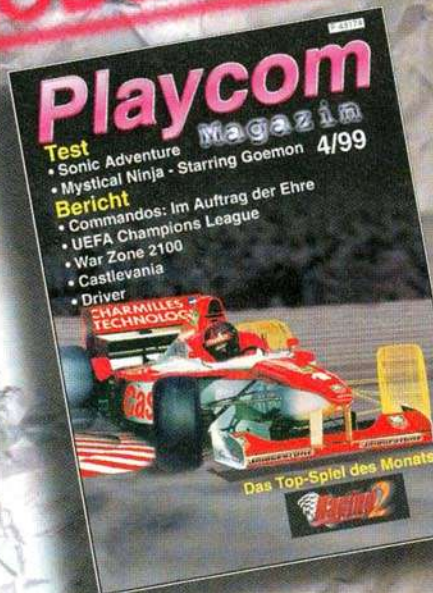
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



PSX
Gex 3D - Deep Cover Gecko
dt. DM 84,99

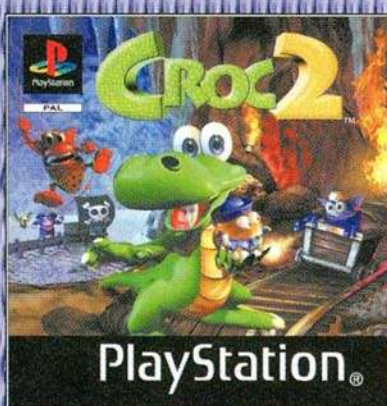
Kostenlos!



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



PSX
Rugrats
dt. DM 89,99



PSX
Croc 2
dt. DM 89,99



PSX
Ridge Racer Type 4
dt. DM 84,99



PSX
Lemmings
Pandemonium 2
dt. je Titel DM 39,99

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



PLAY NEWS

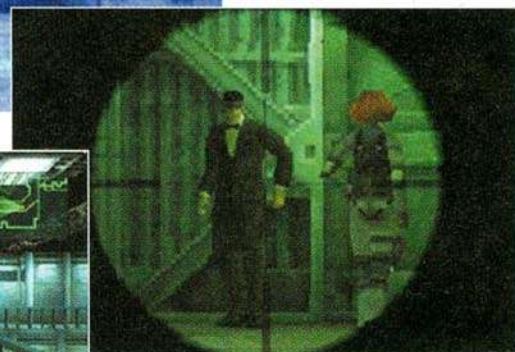
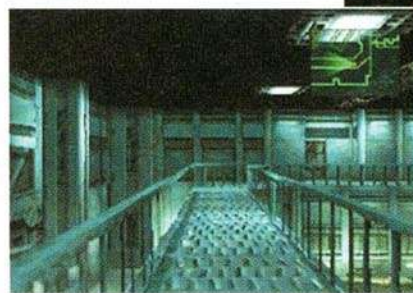
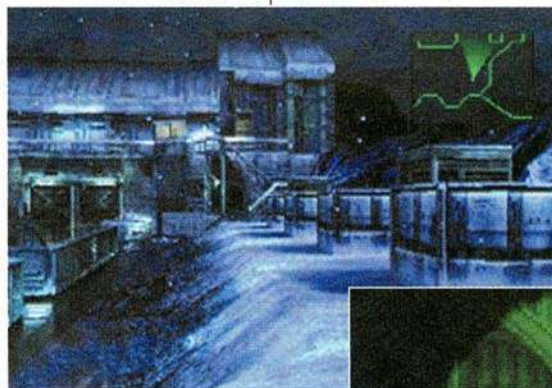
SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Martin Weidner

Metal Gear Solid Integral

Konami Computer Entertainment Tokyo (KCET) veröffentlicht voraussichtlich im Juli auf dem heimischen Markt eine Special Edition von Metal Gear Solid unter dem Titel Metal Gear Solid Integral. Die Special Edition soll u.a. die PocketStation unterstützen und über 300 Trainingsmissionen beinhalten. Weitere

Neuerungen stellen eine Egoperspektive und die Möglichkeit, seine Kleidung zu wechseln, dar.



Neues Gehäuse für die PlayStation

Die Berliner Firma Activated bietet seit kurzem blauglänzende Gehäuse für die PlayStation an - weitere Farben (z.B. schwarztransparent) sollen später folgen. Die Gehäuse lassen sich - abgesehen von den allerersten PlayStations (SCPH-100x) - für sämtliche Bauserien verwenden. Allerdings sollte man beachten, daß bei einem Öffnen des Gerätes die Garantie erlischt.

Preis: ca. 59,- DM.

Bezugsquelle: Activated, Tel.: 030/399918-0.

play PLAYSTATION verlost in Zusammenarbeit mit Activated zehn dieser blauglänzenden Gehäuse. Was Ihr tun müßt, um eines davon zu gewinnen? Beantwortet einfach folgende Frage: An welchem Tag erschien die Sony PlayStation auf dem deutschen Markt?

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, und ab damit an:

Cypress Verlag, play PLAYSTATION, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg, oder Ihr nehmt per Fax (0931/40691-23) oder per Email

(redaktion@playplaystation.com)

an dem Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Abonnenten nehmen automatisch an dem Gewinnspiel teil. Einsendeschluß ist der 08.06.99.



Eidos Interactive verpflichtet Free Radical Design

Eidos Interactive ging eine Publishingvereinbarung mit dem britischen Studio Free Radical Design ein. Free Radical Design wurde Anfang des Jahres von ehemaligen Rare-Mitarbeitern gegründet. Dort designte das Team den Ego-Shooter * für das Nintendo 64. Ihr erstes Projekt soll 2001 für eine „neue Konsolenplattform“ erscheinen.

* wurde am 31.03.98 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.

EIDOS

I N T E R A C T I V E

Ridge Racer Type 4 - Das offizielle Buch

Parallel zur Veröffentlichung von Namcos Ridge Racer Type 4 am 16. April erschien aus dem Future Press-Verlag das offizielle Lösungsbuch. Das Hint Book beschreibt sämtliche Rennwagen, Teams und Rennstrecken, und gibt hilfreiche Praxistips. Interviews mit den Designern und ein Poster runden das 148seitige Lösungsbuch ab. Für Mai plant Future Press ein offizielles Lösungsbuch zu Street Fighter Alpha 3 und ein Buch mit allgemeinen Lösungshilfen zu über 200 PlayStation-Spielen.

Preis: ca. 24,- DM

Testmuster: Future Press

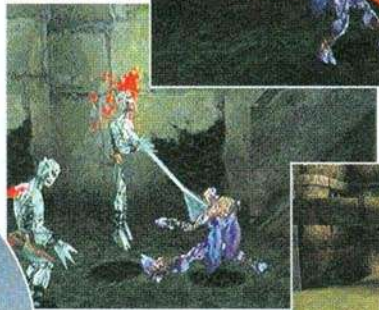


Too Human

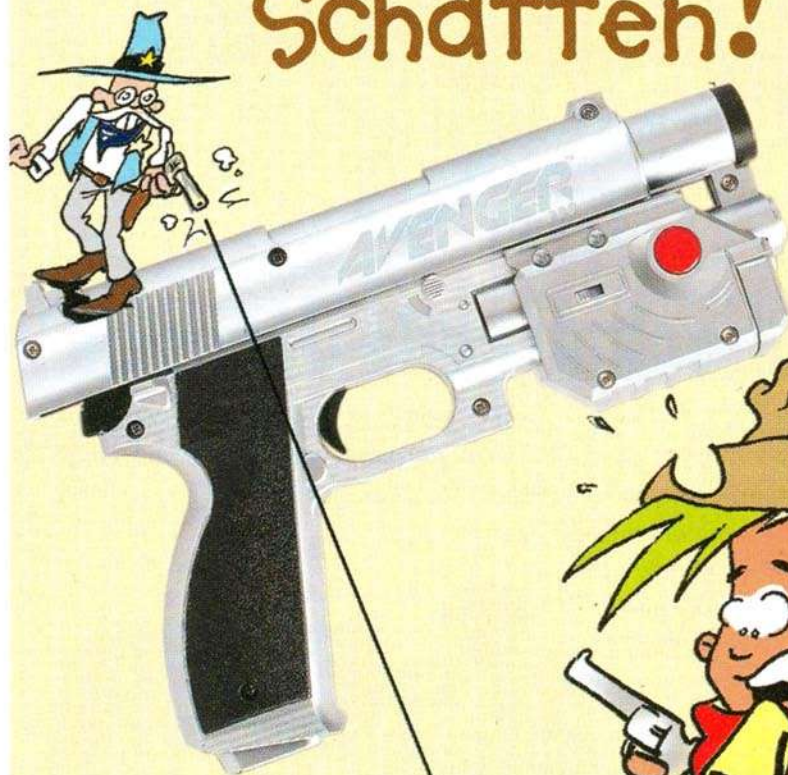
Das kanadische Entwicklungsstudio Silicon Knights, das für Crystal Dynamics Blood Omen Legacy of Kain design hatte, meldet sich mit einem ambitionierten Cyberpunk-Rollenspiel zurück. Too Human, das bereits seit knapp zwei Jahren von einem 45köpfigen Team entwickelt wird, soll einen Umfang von 80 Stunden Spielzeit umfassen und auf vier CDs ausgeliefert werden.

Neue Projekte von Crystal Dynamics

Anfang April fiel der Startschuß für das neueste Projekt aus dem Hause Crystal Dynamics, ein Mario Kart-Klon mit dem Arbeitstitel Gex Racing. Ein Sequel zu Legacy of Kain Soul Reaver befindet sich ebenfalls im ersten Designstadium.



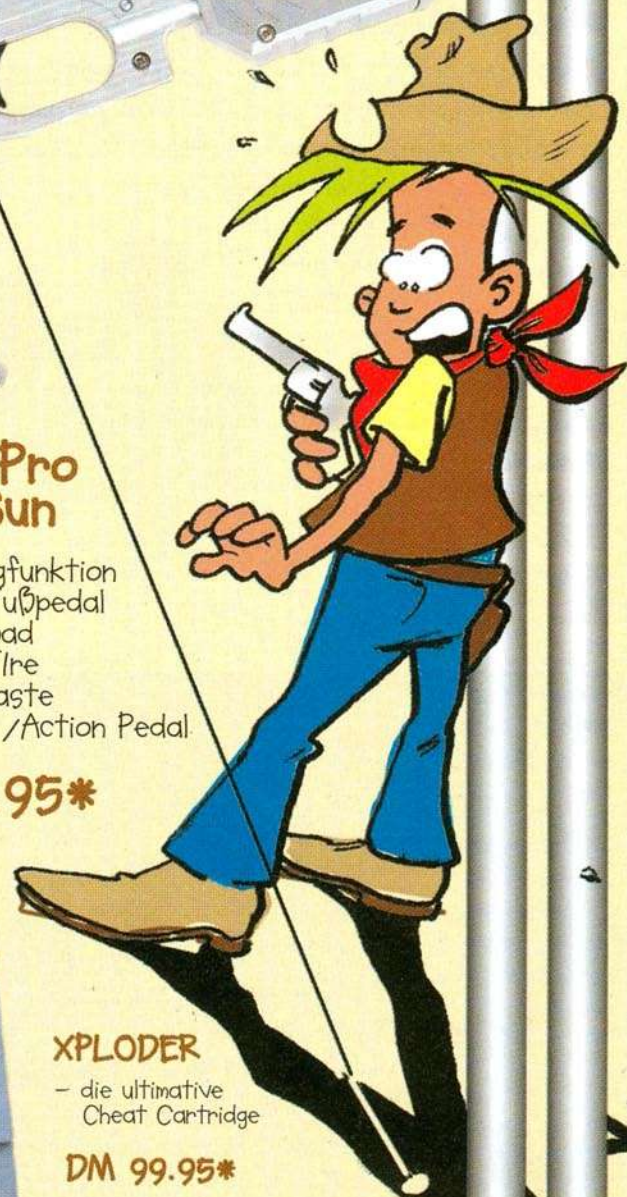
Er lebte länger als sein Schatten!



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
- Seperates Reload /Action Pedal

DM 99.95*



XPLODER
- die ultimative
Cheat Cartridge

DM 99.95*



XPLODER Pro

Funktionsumfang
wie XPLODER

- LCD Display mit Steuer- und Funktions-
tasten für Cheatsuche
ohne PC Verbindung

DM 149.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital
Controller für PSX
- Motoren für
Vibrationseffekt

DM 59.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

*empf. VK

eingezeichnetes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Copyrights: Playstation ist ein

PLAY
NEWS

Pro Shock Arcade Joystick

Der Blaze Pro Shock Arcade Joystick von Fire International wirkt auf den ersten Blick zwar etwas zu klein geraten, wurde aber mit einer Metallbodenplatte und Mikroschaltern für den Stick und die Feuertasten ausgestattet - ein erstaunlich gut verarbeiteter Joystick mit Dual Shock-Unterstützung und einem edlen Design.

Preis: ca. 79,- DM.

Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel.



Neues von Z-Axis

Zu den bisherigen Titeln des kalifornischen Entwicklerstudios Z-Axis, das 1994 von David Luntz ins Leben gerufen wurde, zählen die Fußballsimulation Golden Goal '98 für die PlayStation und Fox Sports College Hoops '99 für das N64. Ihre futuristische Sportsimulation Rollerball für MGM Interactive ist in der Zwischenzeit nahezu fertiggestellt. Das Studio mit Sitz in San Mateo arbeitet im Auftrag von Take 2 Interactive und Activision aber auch an zwei weiteren Titeln: Thrasher Skate & Destroy und Space Invaders. Während Take 2 Interactives Division Rockstar Games das Skateboardmagazin „Thrasher“ für Skate & Destroy heranzog, bedarf es bei „Space Invaders“ hingegen wohl keiner Erläuterungen. Ähnlich wie in Asteroids 3D beabsichtigt Activision, das Gameplay des Klassikers beizubehalten, die Grafik und die FX allerdings einer Verjüngungskur zu unterziehen. Das '99er Update soll mit 100 auf einzelnen Episoden basierenden Leveln und 14 zum Teil neuen Invadern und Endgegnern aufwarten. Neue Waffensysteme und Upgrades, sowie ein Zwei-Spieler-Modus sollen ebenfalls integriert werden.

RGB Scart Kabel
Spezial

- Playstation kompatibel
- 2m lang
- CINCH-Ausgänge für die Stereo-Anlage
- Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung

Blaster
Light Gun PRO

- Playstation™ kompatibel
- G-Con (z.B. Namco) & Normal (z.B. Konami) Modus
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- Force-Feedback-Action
- Dauerfeuer und Auto-„Reload“
- 2.5 Meter Kabel mit AV Stecker

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und a Tarnfarben-Edition



JORDAN-GP-LENKRAD V2

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
- Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital, Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und Sony™ Digital
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen



Erhältlich bei



Tel. 0931/3545219

und im gut
sortiertem
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch



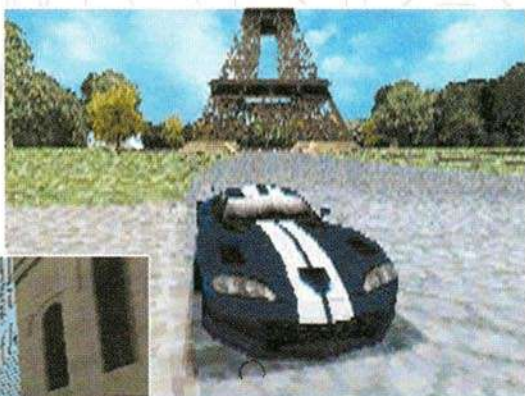
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
<http://www.dynatex.de>

Test Drive 6

Test Drive 6 soll mit 30 neuen Strecken und 40 lizenzierten Wa-

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Accolade
Erhältlich ab	4. Quartal

gen aufwarten, für die im Verlauf des Spiels jeweils fünf Upgrades zur Verfügung stehen. Das Fahrphysikmodell und die Künstliche Intelligenz der CPU-Gegner sollen laut Hersteller vollständig überarbeitet werden. Die Cops sollen sich aggressiver verhalten und im Pulk auftreten - bei Nachtfahrten werden Polizeihubschrauber die Verfolgung aufnehmen. Zu den weiteren, von Accolade in Aussicht gestellten Features zählen vier Rennklassen, ein Tournament- und ein Head-To-Head-Spielmodus, von der jeweiligen Spielsituation abhängige FX und zoomende Replays in Hires. Accolade beabsichtigt darüber hinaus, bekannte Bands für den Soundtrack zu verpflichten.



Test Drive Off-Road 3

In Test Drive Off-Road 3 sollen sich die einzelnen Trucks modifizie-

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Accolade
Erhältlich ab	4. Quartal

ren und dadurch auf die jeweiligen Streckenverhältnisse abstimmen lassen. 15 neue Tracks, 30 Off-Road-Vehikel, darunter der Hummer von AM General, und diverse Spielmodi zählen zu den ersten bekannten Features. Auf der E3 Show sollen beide Titel erstmals vorgestellt werden.



Game It!

①  **0180/522 5300**
0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥  Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim
Besteller (bei Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung
versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben
können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine
telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin

- bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikeln; ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikeln; ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 13.4.99 * = noch nicht verfügbar am 13.4.
N = Neu! R = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
 Versand erfolgt mit österreichischer Post
 und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX

360*	84.99	Hugo 2*	84.99
5th Element	49.99	S.S. Pro Platinum	49.99
Abe's Oddyssee	49.99	S.S. Pro 98	89.99
Abe's Oddyssee 2	84.99	International	49.99
Actia Golf 3	84.99	Track & Field	49.99
Actia Pool*	84.99	John Madden NFL 99	49.99
Actia NHL Hockey 99*	84.99	KKND	79.99
Actia Soccer 3	79.99	Koloa	79.99
Adidas Powersoccer	84.99	Kola World	99.99
Akuli	84.99	Leg of Kain: Soul Raver	99.99
Air Combat Plat.	49.99	Legend	84.99
Alien Resurrection*	49.99	Lemmings	49.99
Alien Trilogy	49.99	N. Libero Grande	99.99
All Star Tennis 99	49.99	Live Wire*	79.99
Alundra	49.99	Lost World Plat.	49.99
Apocalypse	79.99	Lucky Luke	89.99
Asterix	49.99	Marvel Super Heroes	89.99
Atlantis	49.99	vs. Streetfighters	82.99
Attack of L. Sauerman*	49.99	MDK	79.99
Azure Dreams	84.99	Medieval	79.99
B-Movie	84.99	Megaman 8	79.99
Baphomets Fluch 2	99.99	Megaman Legends*	79.99
Batman & Robin	99.99	Megaman X4	89.99
East Wars	79.99	Metal Gear Solid*	49.99
Fig. A	84.99	Wickey's World	49.99
Fig. B Race USA	84.99	Micro Machines V3	49.99
Fig. C Blaze & Blade	84.99	Miss. Impossible* a	84.99
Food Line*	84.99	Monkey Hero	87.99
Foody Roar	84.99	Monopoly	59.99
Foody Roar 2	84.99	Monster Seed	92.99
Gamblerman	74.99	Moto Racer Plat.*	49.99
qto. Fantasy Racing	84.99	Moto Racer 2	84.99
Box Champions	84.99	Musica	89.99
Breath of Fire 3	89.99	NASCAR 99	84.99
qto. Special Ed.	102.99	NBA Live 99	84.99
		Need 4 Speed 3	84.99

Game It!- Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Brunswick Bowling	98.99	N	Rampage 2*	84.9
ugs Bunny*	98.99		Rayman	49.9
ugs Life*	79.99		Stunt Copter*	98.99
uggy	98.99		Rebel Assault 2	92.99
ust a Groove	49.99		Resident Evil	
ust a Move 2	49.99		Directors Cut	82.9
ust a Move 3	49.99		Teil 1 Platinum	49.9
ust a Move 4*	98.99		Retro Force*	84.9
C3 Racing	98.99		Ridge Racer Revolution	49.9
Cardinal Syn	89.99		Ridge Racer 4*	a 49.9
Castlevania	89.99		Risiko	67.9
Caesar's Palace	79.99		Rock School	62.9
Caesar's World 2*	79.99		Riven	64.9
Capcom Generation	79.99		Road Rash	49.9
Carmageddon*	79.99		Road Rash 3D	84.9

**Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!**

Centipede*	887	99	Rollcage	84	9
Cheatbunch	24	99	rugrats*	87	9
Civilisation 2*	458	99	N Running Wild	89	9
C * C * C	458	99	Rushdown	90	9
C * C * C	458	99	N Sensible Soccer 2000	94	9
C * C * C	458	99	Shanghai True Val	94	9
C * C * C	458	99	Small Soldiers	82	9
Colin McRae Rally	458	99	Small Soldiers	82	9
Colony Wars: Veng.	458	99	Soul Blade	45	9
Constructor	458	99	Soviet Strike	49	9
Cool Boarder Plat. 2	458	99	Sports Car GT*	84	9
Cool Boarders 3	458	99	Pyro the Dragon	99	9
Crash Bandicoot 1	458	99	Star Wars:		
Crash Bandicoot 2	458	99	Racer*	89	9
Crash Bandicoot 3	458	99	N Dunkle Bedrohung	89	9
Croc	458	99	Street Fight, Coll. 2	74	9
Croc Stalker 3*	458	99	Street Fighter EX Plus	82	9
Dead or Alive	458	99	Street Skater*	84	9
Deathtrap Dungeon	458	99			
Destruction Derby 2	458	99			

Silent Hill*
Billig!!!

Dungeon Keeper 2*	804,99	Supercross feat.	
Earthworm Jim 3D*	804,99	Jeremy Mcgregor	49,99
Extreme Snowbreak	84,99	Streetfighter Alpha 3	884,99
Fifa 99	84,99	Super Pang Kool	7,99
Fluid siehe Pulse!		Super Pocket Fight	7,99
Formel 1 98	79,99	Tekken 2	49,99
G-Police*	409,99	Tekken 2 Platin.	109,99
G-Police 2*	409,99	Test Drive 5	84,99
Gex - Deep over	84,99	Test Drive 4 x 4	84,99
Ghost in the Shell	87,99	The unholy War*	79,99
Global Domination*	84,99	Theme Hospital	84,99
Glover*	74,99	Tiger Woods 99	84,99
Gran Turismo	409,99	TLC 2 Platinium	84,99
Granstream Saga*	409,99	Tomb Raider 1	49,99
Grand Theft Auto	409,99	Tomb Raider 2	49,99
Guardian Crusade*	409,99	Tomb Raider 3	49,99
GTA London*	409,99	Tomb Raider 4	49,99
Hard Edge*	89,99	Tombi	84,99
Hardball 6	89,99	Tommi Makinen	
Heart of Darkness	89,99	Treasures of the Deep 99	84,99
Vorkasse nur noch DM 4,99		Triple Play Baseball 99	84,99
alle Versandkosten frei			

Titel des Monats

Mai (PSX):
V-Rallye 2

94,99 incl. Versand

Knallhart kalkuliert

Unsere

PSX TOP 10

Bugs Bunny*	92,99
Bust a Move 4	67,99
C & C 1	49,99
Carmaggeddon*	79,99
Driver*	89,99
F1 98	79,99
Heart of Darkness*	89,99
Hugo 2*	84,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager	84,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	67,99
Gamebuster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	19,99
dto. farbig	19,99
Powerflash	89,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF-Unit	39,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumble Pack +	39,99
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

DREAMCAST

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal. Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software- und Ersatzteilversorgung sichergestellt sind. Zufriedene Kunden sind **uns** wichtiger als eine schnelle Mark.

Zum 9.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

star-Leserbefragung 9/98:

Kein anderer Spieleversender
wurde häufiger als Einkaufsquelle
angegeben!
Yeeehaaaaa!!!!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 8 - 54)

Fragen Sie nach unserem
Händler-

Partnerschaftsmodell II
12277 Berlin
 JE Games Marienfelde
 EKZ Südmeile - 030/72325248
16761 Hennigsdorf
 JE Games
 EKZ „Das Ziel“ 03302/272706
21335 Lüneburg
 Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386
47441 Moers
 Augustastr. 6a - 02841/92440
63667 Nidda
 Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
 SCREAM& Interactive
 Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim
 SCREAM& Interactive
 Schlingengasse 4 - 06251/690399
66953 Pirmasens
 Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
 Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
 Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
 Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim
 Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau
 Lindelbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten
 In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
 Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
 Kolpingstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg
 Marktstr. 12 - Neu ab 1.8.99
89073 Ulm
 Hafengasse 23 - 0731/9216497
90762 Fürth
 Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/741881
92224 Amberg
 Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48764
95028 Hof
 Piarr 11 - 09231/3161
95615 Marktredwitz
 Am Stadl 7 - 09234/3464

02845-98330

Finanzierung
12 x 25.-**

Standard PSX	249.95
Multinorm* PSX	299.95
M.PSX + Cooler	319.95
M.PSX + 2.DS-Pad	329.95
dito + RGB + 8Meg	349.95

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Joypad	29.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	39.95
4-fach Adapter PSX	44.95



1Meg Memory Card	9.95
8 Meg Memory Card	24.95
24 Meg Memory Card	54.95
72 Meg Memory Card	69.95
DexDrive (Interact)	74.95



Driver	94.95
Gex 3	86.95
Need for Speed 4	89.95
Parasite Eve Us	119.95
Ridge Racer 4	87.95
Resident Evil 3	99.95
Soul Reaver	94.95
Sports Car GT	89.95
WCWvsNWO Thunder	84.95



V3 Racing Wheel	119.95
Dual Shock Racing W.	99.95
Fanatec Speedster L.	189.95
Scorpion Lightgun	39.95
Real Arcade Light Gun	99.95

Game Hunter	29.95
Gamebuster Deluxe	89.95
Equalizer	69.95
Xploder Pro	119.95
MB Game-Booster Pro	49.95



Transp. Color Gehäuse	49.95
PSX CD-Leerhülle	1.95
Scart/RGB Audio Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Joypad Verlängerung	6.95
Multinorm* Umbau Chip	39.95
Multinorm* Umbau Aktion	59.95



Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlc-gmbh.de

Versand & Ladenlokal:
MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn
Händleranfragen erwünscht!!!

02845-98330

PLAY NEWS

play
PLAY STATION



Tekken Tag Tournament

Die Charaktere aus Tekken 2 & 3 friedlich in einem Spiel vereint? Es scheint so. Namco designen auf der Basis ihres System 12-Boards das Spiel Tekken Tag Tournament, das voraussichtlich im Juni in die Spielhallen kommt. „Tag Tournament“ deshalb, da die Spieler ein aus zwei Charakteren bestehendes Tag Team auswählen. Zu Beginn werden 20 Figuren zur Verfügung stehen, darunter 5 aus Tekken 2 (Baek, Jun Kazama, Michelle Chang, Armor King, Ganryu) und 15 aus dem dritten Teil (Nina Williams, Anna Williams, Forest Law, Eddy Gordo/Tiger, Paul Phoenix, King, Lei Wulong, Jin Kazama, Brian Fury, Heihachi Mishima, Yoshimitsu, Hwoarang, Ling Xiaoyu, Gun Jack, Julia Chang). Im Auswahlmenü befinden sich darüber hinaus 12 Boxen mit Fragezeichen, die auf insgesamt 32 Figuren schließen lassen. Die augenfälligste Neuerung stellt die fünfte Aktionstaste dar, mit deren Hilfe man zwischen seinen beiden

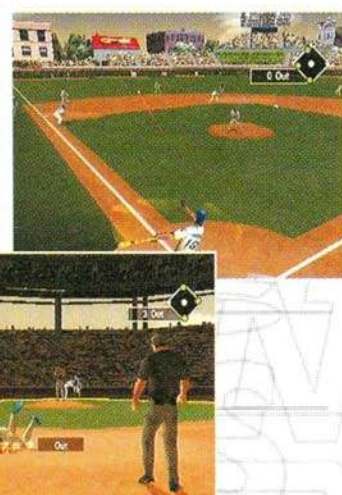
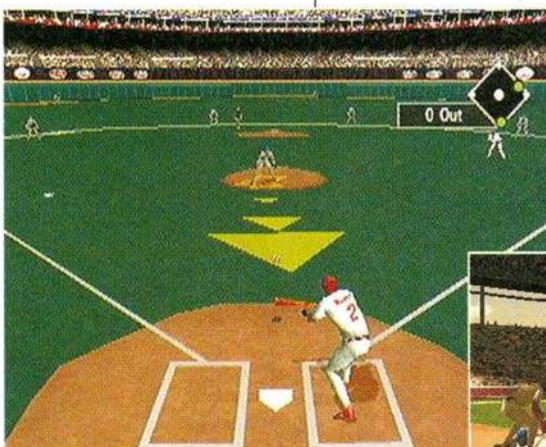


Charakteren während eines Kampfes hin- und herschalten kann - ähnlich wie in

Marvel vs. Capcom. Während die vier aus Tekken 2 zurückkehrenden Figuren mit etlichen neuen Moves und Combos aufwarten, unterzieht Namco die Tekken 3-Charaktere nur einem Feintuning.

Triple Play 2000 als PAL-Version

Wider Erwarten ist EA Sports' Baseballsimulation Triple Play 2000 bereits am 6. Mai in Deutschland erschienen (vgl. TestScreen der US-Importversion in play 05/99, Rating 9 von 10).



AE

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

Stand: 07.05.99

Titel	Genre	Publisher	Entwickler	Erhältlich ab
FIFA 98 Die WM-Qualifik. Platinum	Sportspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	27.05.
Final Fantasy VII Platinum	RPG	Square Europe	Square	28.05.
Legacy of Kain Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	29.05.
Rampage 2 Universal Tour	Jump'n Run	GT Interactive	Midway	30.05.
Master of Monsters	RPG	ascii	ascii	Ende Mai
Player Manager	Wirtschaftssimulation	Infogrames	Anco	Ende Mai
Saboteur	Beat'em Up	Eidos Interactive	Tigon	01.06.
Formel 1 98 - Platinum	Rennspiel	SCEE	Psygnosis	04.06.
C & C Alarmstufe Rot Platinum	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Westwood Studios	10.06.
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Sportspiel	Namco	Namco	18.06.
Driver	Rennspiel	GT Interactive	Reflections Interactive	25.06.
Croc 2 Kingdom of the Gobbos	Jump'n Run	Electronic Arts	Argonaut Software	28.06.
Bomberman	Geschicklichkeit	Virgin Interactive	Hudson Soft	Juni
Bomberman Fantasy Race	Rennspiel	Virgin Interactive	Hudson Soft	Juni
ChessMaster II	Schach	Mindscape	Starsphere Int.	Juni
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger	Cryo Interactive	Juni
Kartia	RPG, Strategie	Konami	Atlus	Juni
NBA Pro '99	Sportspiel	Konami	KCET	Juni
Versailles Verschwörung am Hof	Adventure	Ravensburger	Cryo Interactive	Juni
Bugs Bunny auf Zeitreise	Jump'n Run	Infogrames	Behaviour Interactive	Mitte Juni
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	Eden Studios	Ende Juni
Ape Escape	Jump'n Run	SCEE	SCEI	02.07.
Omega Boost	Shooter	SCEE	SCEI	23.07.
Attack of the Saucerman	Shooter	SCEE	Psygnosis	30.07.
*	Ego-Shooter	Activision	Hammerhead	Juli
Rainbow Six	Shooter	Take 2 Interactive	Rebellion	Juli
Silent Hill	Action-Adventure	Konami	KCET	Juli
NHL Pro 99	Sportspiel	Konami	KCET	Ende August

* wurde am 20.12.1997 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.

Quelle: Activision, Codemasters, Eidos Interactive, Electronic Arts, GT Interactive, Infogrames, Konami, Ravensburger Interactive Media, Software 2000, Sony Computer Entertainment, Take 2 Interactive, The Learning Company, Ubi Soft Entertainment, Virgin Interactive Entertainment.

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Ubi Soft beabsichtigt, neben **Rayman 2** auch **Racing Simulation** für die neue PlayStation zu adaptieren. +++ **Trevor Williams** wird zum Managing Director von **Rage Softwares Studio** in Birmingham ernannt (vgl. SpecialScreen in play 05/99). +++ Pixelogic arbeitet an Jeff Wayne's **The War of The Worlds** für GT Interactive. +++ Attention To Detail entwickelt für Gremlin Interactive **Gabrielle: The Dark Angel**. +++ Jester Interactive arbeitet an einem Sequel zu **Music**. +++ Der französische Publisher **Infogrames** akquiriert das US-Studio **Accolade**. +++ **Les Edgar**, der Mitgründer und Chairman von Bullfrog Productions, verläßt die Firma. +++ EA Sports veröffentlicht voraussichtlich im August **FA Premier League Stars**. +++ Virgin Interactive veröffentlicht im Juni Tecmos **Kagero Deception II**. +++ Die Eden Studios arbeiten Gerüchten zufolge an einem Rennspiel für den amerikanischen Markt auf der Basis ihrer **V-Rally 2**-Engine. +++ Die CyberActive-Mediengruppe veröffentlicht eine überarbeitete Ausgabe von David Sheffs Roman **Game Over** über die Geschichte von Nintendo mit dem Untertitel „**Press Start To Continue**“. +++ Confounding Factor beabsichtigt, ihr Action-Adventure **Galleon** auch für die neue PlayStation zu adaptieren. +++ Synthetic Dimension entwickelt den Ego-Shooter **Ed Hunter** für EMI. +++ **Syphon Filter** wird wider Erwarten nicht offiziell in Deutschland erscheinen, jedoch im europäischen Ausland, darunter auch in Österreich und der Schweiz. +++

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. m. Analogpad dtDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig dtDM 59,95
Gamebuster Deluxe pro kpl.dtDM 89,95
Interactor Rucksackvibrator dtDM 69,95
Leerhülle 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele abDM 9,95
Memory Card 15 Blocks farb. DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb. DM 29,95
Memory Card 120 Blocks dtDM 39,95
Multi Tap (4-Spieleradapter) dtDM 59,95
Remote Station mit 3 Batterien dtDM 79,95
Space Station dtDM 49,95
X-Ploder Pro dtDM 119,95
Alien Resurrection* kpl.dtDM 89,95
Asterix kpl.dtDM 89,95
Bass Landing* dtDM 89,95
Blood Lines dtDM 79,95
Bloody Roar 2* dtDM 84,95
Bomberman Fantasy Racing* dtDM 89,95
Bomberman* dtDM 79,95
Bugs Bunny auf Zeitreise* dtDM 89,95
Bust a Move 4 dtDM 69,95
Capcom Generations 1* dtDM 84,95
Carmageddon* dtDM 84,95
Castrol Honda Superbike* dtDM 89,95
Centipede* dtDM 89,95
Civilization II dtDM 89,95
Command&Conquer 2 Plat.* kpl.dtDM 44,95
Crash Bandicoot 2 Platinum kpl.dtDM 49,00
Croc 2* kpl.dtDM 89,95
Divers Dream* dtDM 89,95
Dreams dtDM 89,95
Driver* kpl.dtDM 89,95
Fifa '98 Platinum kpl.dtDM 49,00
G-Police 2* dtDM 89,95
G-Police Platinum dtDM 49,00
Gex - Deep Cover Gecko kpl.dtDM 94,95
Global Domination kpl.dtDM 89,95
GTA Doublepack dtDM 79,95
GTA: London dtDM 49,00
Guardian's Crusade dtDM 89,95
Hard Edge kpl.dtDM 89,95
Heart of Darkness Platinum* dtDM 39,95
Hogs of War* kpl.dtDM 89,95
Hugo II dtDM 89,95
Kensei-Sacred Fist dtDM 89,95
Kingsley* dtDM 89,95
KKND dtDM 89,95
Legacy of Kain:Soul Reaver* dtDM 99,95
Live Wire* dtDM 69,95
Monkey Hero* dtDM 89,95
Moto Racer Platinum kpl.dtDM 49,00
Need for Speed 4 kpl.dtDM 89,95
NFL Blitz* dtDM 79,95
Player Manager '99* dtDM 99,95
Populous-the Beginning kpl.dtDM 89,95
Raycing Simulation 2 dtDM 89,95
Ridge Racer Type 4 dtDM 89,95
Rampage 2* dtDM 79,95
Rugrats dtDM 89,95
Sports Car GT kpl.dtDM 89,95
Street Skater kpl.dtDM 89,95
Swing kpl.dtDM 69,95
Tantics* dtDM 84,95
Tomb Raider II Platinum kpl.dtDM 49,00
Ubik* kpl.dtDM 89,95
UEFA Champ.League 98/99 dtDM 94,95
V-Rally 2* dtDM 89,95
Virus* dtDM 89,95
Viva Fußball dtDM 84,95
Warzone 2100 dtDM 89,95
WWF:Attitude* dtDM 84,95
X-Game Pro Boarder* dtDM 89,95

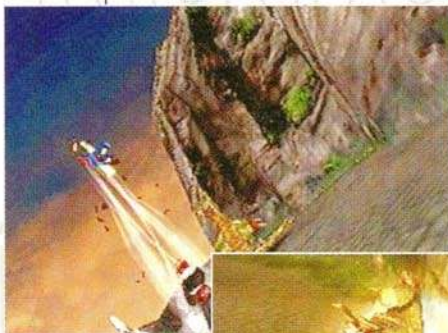
IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Spielen
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

PLAY
NEWSFinal Fantasy VIII
erscheint als PAL-Version

Tomohiro Yoshikai, der Managing Director von Squares neu gegründeter europäischer Niederlassung in London, gibt bekannt, daß Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) weiterhin als Distributor von Squares PlayStation-Produkten in Europa auftreten wird. Als nächste PAL-Titel sind geplant: Final Fantasy VIII, SaGa Frontier II und „einige weitere ausgewählte Titel“, darunter auch Chocobo Racing. Der Platinum-Edition von Final Fantasy VII, die am 28. Mai erscheinen wird, soll eine selbstablaufende Demo des achten Teils beiliegen.



Rollcage Extreme

Attention To Detail arbeitet an einem Sequel zu ihrem futuristischen Racer Rollcage, das neue Strecken und Vehikel beinhalten soll. Einige Mitglieder des Gabrielle: Dark Angel-Teams wurden für die Arbeit an Rollcage Extreme abgezogen. Das Sequel soll Anfang 2000 erscheinen, Psygnosis' wipEout 3 hingegen bereits Ende dieses Jahres.



Innovation-Zubehör

Zubehörartikel von Innovation zählen zum Kernsortiment des Großhändlers Grobi's Gameshop. Interessant sind vor allen Dingen die 2 Meg- bzw. 4 Meg-Memory-Karten von Innovation, da sie ohne anfällige Datenkomprimierung funktionieren. Weiterhin im Programm: Dual Shock-taugliche Multitaps und in sechs Farben erhältliche, sehr gut verarbeitete Mäuse. Nur die Anleitung der PlayStation-Mäuse sollte vielleicht noch etwas überarbeitet werden: „Der Analog Controller (sic!) wird geliefert mit Funktion. Die Funktionen bariieren mit der verwendeten software. Bitte vergleichen sie herbei das handbud ihren.“ Das 2 in 1-Lenkrad mit Fußpedalen hinterließ einen sehr robusten Eindruck, unterstützt die Dual Shock-Funktion und läßt sich sogar an drei (!) Systeme (PlayStation, N64 und Saturn) anschließen.

Preise:

2 Meg-Memory Card: ca. 35,- DM (erhältlich in sechs Farben).

4 Meg-Memory Card: ca. 39,- DM

(erhältlich in sechs Farben).

Multitap: ca. 59,- DM

(erhältlich in drei Farben).

Mouse: ca. 39,- DM (erhältlich in sechs Farben).

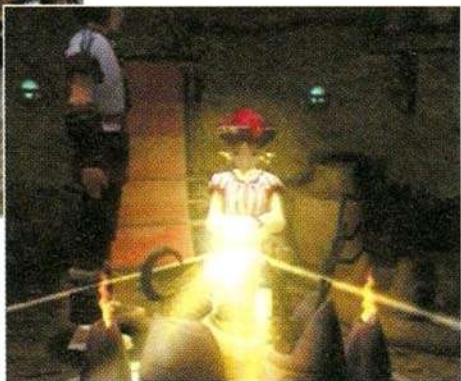
2 in 1 Dual Vibration Lenkrad: ca. 129,- DM.

Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel.

MATHIAS
NEUMANNMATHIAS NEUMANN '92
A. 82

Shadow Madness

Crave Entertainments erstes RPG Shadow Madness soll nun am 25. Mai in den Vereinigten Staaten erscheinen. Zu den Verzögerungen hinsichtlich des Auslieferungstermins, kam es laut Crave Entertainment wegen der langwierigen Betatestingphase. Shadow Madness wird eine Demo von Jade Cocoon Story of the Tamamayu beiliegen - ein geschickter eingefädelter Coup, zumal Jade Cocoon von dem japanischen Studio Genki design wird (Bilder: Jade Cocoon Story of the Tamamayu).



Destrega erscheint als PAL-Version

Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) beabsichtigt, Koeis Prügelspiel Destrega im Herbst in Deutschland zu veröffentlichen. Einen Test der US-Importversion findet Ihr in der play 04/99 (Rating 7 von 10).



Square teilt sich in einzelne Divisionen auf

Square beabsichtigt, ihre Firmengruppe bis März 2000 in acht Divisionen aufzuteilen, so ein Bericht der Nikkei Industrial Daily. „Angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung der neuen PlayStation wird der Markt umkämpfter denn je werden. Softwarehersteller ohne eine flexible Organisationsstruktur werden ins Hintertreffen geraten.“, so Square in einer Pressemitteilung.



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

E3 Messevideo
29,95 DM

Sparen Sie Geld mit dem
GAMERS POINT - RABATT SYSTEM

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

**Super Service, Gelle Preise und Jetzt
auch noch VERSANDKOSTENFREI** ab 50 DM!!!



Aktuelle Preiskisten
per FAX

Neuheiten

Dreamcast

Konsole	599,95
Lenk. ORIGINAL	154,95
G.B. Fishing + Angel	239,95
H. o. t. Dead 2 + Gun	209,95
Racing Simulation 2	139,95
Powerstone	129,95
Red Line Racer	139,95
Sega Rally 2	129,95
Super Speed Racing	139,95

PlayStation

Equalizer	89,95
Gamebuster DeLuxe	84,95
XPloder PRO	114,95
Gun G-Con 45 Na.	79,95
Gun Predator 2	79,95
Gun Real Arcade	99,95
Gun SCORPION	69,95
Joy. Anal. DS BLAZE	49,95
Joy. Anal. DS SUN	34,95
Joy. Anal. DS TM	59,95
Joy. Anal. St. Shock 2	44,95
Joy. Digital ASIAN G	14,95
Joypad Glove	104,95
Lenk. Fanatec Speed.	179,95
Lenk. Gamster D	134,95

Dreamcast

Lenk. Jordan GP2	134,95
Lenk. T. Drive PLUS	149,95
Lenk. Top Drive	139,95
Memory Card 1M EE	14,95
Memory C. 2M SUN	24,95
Memory Card 4M	44,95
360	89,95
Att. o. t. Saucerman	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Bomb. Fantasy Race	89,95
Bomb. Berman	79,95
C&C 2 - Alarms. Rot	44,95
Carmageddon	84,95
Croc 2	89,95
Discworld Noir	89,95
Driver	99,95
Dungeon Keeper 2	89,95
FIFA 98	44,95
G-Police 2	89,95
GTA - London	44,95
Guardian	89,95
Le Mans 24	99,95
LoK-Soul Reaver	99,95
Legend of Kartia	89,95
Marv.S.He. vs. SF EX	89,95
Master of Monsters	89,95
Mission Impossible	99,95
Rampage 2-Uni. Tour	89,95
R-Type Delta	89,95

PlayStation

Lenk. Jordan GP2	134,95
Lenk. T. Drive PLUS	149,95
Lenk. Top Drive	139,95
Memory Card 1M EE	14,95
Memory C. 2M SUN	24,95
Memory Card 4M	44,95
360	89,95
Att. o. t. Saucerman	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Bomb. Fantasy Race	89,95
Bomb. Berman	79,95
C&C 2 - Alarms. Rot	44,95
Carmageddon	84,95
Croc 2	89,95
Discworld Noir	89,95
Driver	99,95
Dungeon Keeper 2	89,95
FIFA 98	44,95
G-Police 2	89,95
GTA - London	44,95
Guardian	89,95
Le Mans 24	99,95
LoK-Soul Reaver	99,95
Legend of Kartia	89,95
Marv.S.He. vs. SF EX	89,95
Master of Monsters	89,95
Mission Impossible	99,95
Rampage 2-Uni. Tour	89,95
R-Type Delta	89,95

DVD

Pioneer 414 MULT	1099,95
American Hist. X US	59,95
Blade US	59,95
Bride of Chucky US	59,95
I Still K.W.Y.Did L US	59,95
Pamela Anderson US	69,95
Ronin US	69,95
The Siege US	69,95
Vampires US	59,95

ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (Lieferbare Ware) (nur bei Software)

Top 20 = Ex

1. Warzone 2100	89,95
2. Hard Edge	99,95
3. Ridge Racer 4	89,95
4. Civilization 2	94,95
5. Need for Speed 4	89,95
6. Metal Gear Solid	99,95
7. Sports Car GT	89,95
8. KKND 2 Krossfire	94,95
9. UEFA Ch. League 98/99	99,95
10. Racing Simulation 2	89,95

11. Kensei Sacred Fist	89,95
12. Asterix	99,95
13. Tai Fu	89,95
14. Bust-a-Move 4	69,95
15. Gex 3 - Deep Cover Gecko	99,95
16. Street Skater	89,95
17. Tekken 3	89,95
18. Blood Lines	84,95
19. Shanghai True Valor	99,95
20. Populous - The Beginning	89,95

Lösungsbücher
ab 9,95 DM

PlayStation

Bug Riders	29,95
Hardboiled	29,95
PowerBoat Racing	29,95
WG 3D Hockey 98	29,95
Destruction Derby 1	29,95
Wipeout	29,95
Wrecking Crew	34,95
Megaman X3	39,95
Blast Radius	39,95
G-Darius	39,95
MDK	39,95
Devils Deception	39,95
Vs. (Versus)	39,95
Armored Core	39,95
Ayrton Senna Kart	39,95
Rock & Roll Racing 2	39,95
Adidas P. Soccer 2	39,95
Colony Wars 2-Veng.	39,95
FIFA 98 - Die WM	39,95
Soviet Strike	44,85
Crow - City of Angels	44,85

PlayStation

Constructor	44,95
Destruction Derby 2	44,95
Casper	44,95
Croc: Leg. o. t. Gobb.	44,95
Int. Track & Field	44,95
Krazy Ivan	44,95
Hercules	44,95
Moto Racer	44,95
Premier Manager 98	44,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95
Contra 3D	44,95
Forsaken	44,95
Tomb Raider 1	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Lost Vikings 2	44,95
Rayman	44,95
Wipeout 2097	44,95
X-Men: Ch. o. t. Atom	44,95
Mickeys Wild Adv.	44,95
G-Police	44,95
Heart of Darkness	44,95
Lemmings	44,95
Ridge Racer Revol.	44,95

Warhammer 1

Warhammer 1	44,95
Bio Freaks	44,95
V-Rally	44,95
Formel 1 '97	44,95
Air Combat	49,85
Mr. Domino	49,95
Batman & Robin	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Pitfall 3D	49,95
Skull Monkeys	49,95
Oddworld - Oddyssey	49,95
ODT	49,95
B-Movie	49,95
Bust-a-Move 3	49,95
Wild 9's	49,95
Resident Evil	49,95
Rogue Trip	49,95
Soulblade	49,95
Tomb Raider 2	49,95
Golden Goal 98	49,95
Diablo	49,95
Shadow Master	49,95
Rascal	49,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM. Ladenpreise variieren!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS, JETZT!
DEMNÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE!

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

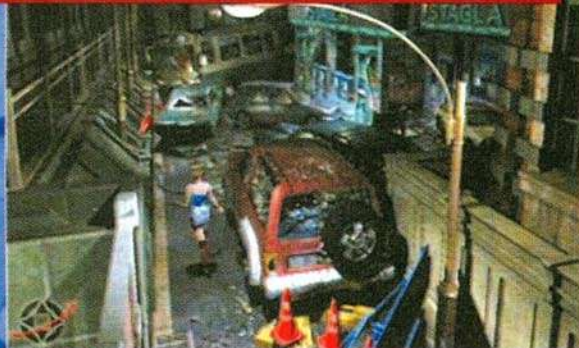
Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw.
Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

RESIDENT EVIL NEMESIS

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	4. Quartal



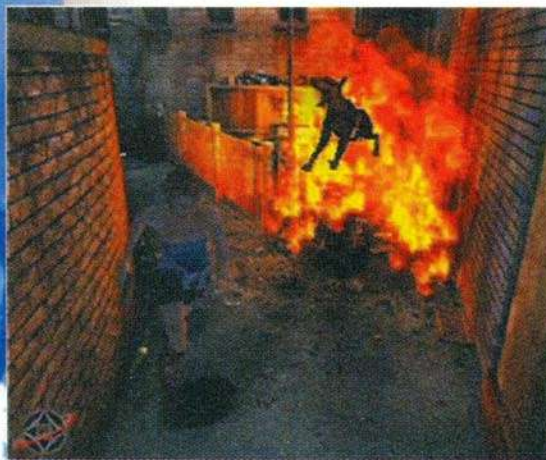
Als Capcom Resident Evil Codename Veronica für den Dreamcast ankündigte, schien es um die PlayStation-Jünger auf einmal schlecht bestellt zu



sein. Capcoms '99er Line-up für die PlayStation fällt dessen ungeachtet alles andere als bescheiden aus. Nicht nur, daß Capcom mit Dino Crisis eine völlig neue Spielewelt im Action-Adventure-Genre kreiert und auf der Tokyo Game Show '99 Spring bekanntgab, ein „Zombiespiel“ für die neue PlayStation zu schreiben, son-



dern der japanische Publisher ließ im April auch verlaublichen, an Biohazard Escape, d.h. Resident Evil Nemesis zu arbeiten. Die Storyline von Resident Evil Nemesis richtet ihr Augenmerk vor allen Dingen auf Jill Valentine, die bereits im ersten Teil auftrat. Neu hinzugekommen ist der südamerikanische Söldner Carlos Oliveira.



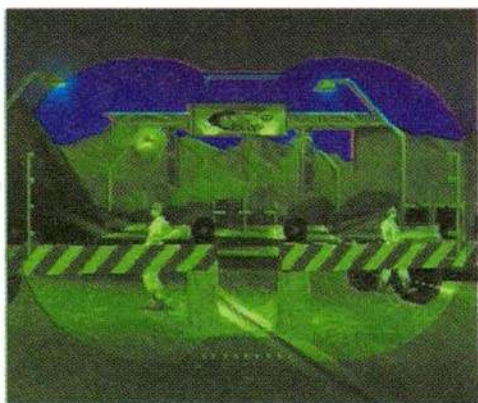
+++ Die **neue PlayStation** wird vermutlich nicht auf der E3 Show vorgestellt werden, da der in Aussicht gestellte US-Launch (Herbst 2000) noch in weiter Ferne ist. play tippt auf die Tokyo Game Show '99 Autumn als Debüt für die PlayStation 2. Die PocketStation dürfte ebenfalls kaum ein Thema für die E3 darstellen, da Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) in Japan ohnehin mit Produktionsengpässen zu kämpfen hat. +++ Accolade designt **Test Drive Cycles**, ein Motorradrennen, das 24 Strecken und Bikes von u.a. Kawasaki, Moto Guzzi, Victory Polaris und Britton beinhalten soll. +++ GT Interactive stellt eine selbstablaufende Demo von **Duke Nukem Time To Kill 2** vor, die zu ca. 20% fertiggestellt ist. +++ Hasbro Interactive präsentiert **Centipede, The Next Tetris, Missile Command, Pong, Q*Bert** und **Action-Man**. Eine PlayStation-Adaption ihres N64-Titels **Glover** ist ebenfalls im Gespräch. +++ Konami stellt voraussichtlich neun PlayStation-Titel vor, darunter **Metal Gear Solid VR Special Edition, Sequels** zu ihren RPGs **Vandal Hearts** und **Suikoden**, das Action-Adventure **Soul of the Samurai**, die Retro-Compilation **Konami Arcade Classics** und ein Rennspiel mit dem Arbeitstitel „**Rally Racing**“. An neuen Titeln aus ihrer

SCHAU

TOMORROW NEVER DIES

Genre	Genre-Mix
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts, MGM Interactive
Entwickler	Black Ops
Erhältlich ab	Spätsommer

The Bond Game That Never Dies: Zunächst schien es, als ob das von MGM Interactive beauftragte Entwick-



lungsstudio Black Ops das Handtuch werfen würde. Nachdem sich Black Ops aber dazu entschlossen hatte, für das Spiel drei unterschiedliche Grafikengines auf die Beine zu stellen, ging die Entwicklung wieder voran. Nicht nur, daß ihr Tomorrow Never Dies in einigen Missionen an Metal Gear Solid und Syphon Filter erinnert, sondern man erlebt im weiteren Verlauf des Abenteuers James Bond auf einer Skipiste oder am Steuer eines Lotus Esprit. Sniper-Waffen, Nachtsichtgeräte, eine Strafe-Option, die Möglichkeit, auf eine transparente Ansicht umzuschalten, weitere spielbare Charaktere, ein Split Screen-Modus für zwei Spieler – Tomorrow Never Dies stellt nicht nur aufgrund der drei



Grafikengines ein äußerst ambitioniertes Projekt dar. Die PlayStation-Adaption des neuen Bond-Streifens The World Is Not Enough, der im November in den Kinos anlauft, wird hingegen nicht auf der E3 gezeigt.



WIP3OUT 3

Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	November

„Sensory overload“ – dieses Ziel strebt Psygnosis Leeds mit wip3out an. Zu den ersten bekannten Features zählen acht vollständig neu erarbeitete Strecken, die auch spiegelverkehrt bestritten werden können – die Power Ups sind in diesem Falle anders verteilt -, drei neue Teams (Icaras, Assegai Developments, GoTeki 45), eine Unterstützung von Sonys Dual Shock Analog Controller, neue Gleiter sowie fünf bekannte, für wip3out modifizierte, aber

auch sieben brandneue Waffensysteme. Insgesamt wird es sechs Spielmodi geben: den Arcade-Modus des Originals, ein Time Trial-Rennen, aber auch einen neuen Tournament-Modus, in dem man gegen die anderen sieben Teams antritt, sowie Deathmatch, Challenge und Multi Player. In letzterem können via Split Screen und Link bis zu vier Spieler simultan an den Rennen teilnehmen. Selbst hier läuft wip3out in Hires (640 x 480 Pixel) ab. Erfreulich ist besonders die Tatsache, daß Psygnosis den völlig überzogenen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers wipEout 2097 deutlich entschärfen möchte. Die



Musik wird von DJ Sasha beige-steuert. Bis zur E3 Show soll das Projekt den Alphastatus erreichen, eine Veröffentlichung ist für November geplant. Allerdings befindet sich Psygnosis diesmal nicht mehr alleine auf weiter Flur. Attention To Detail arbeitet nämlich an einem Sequel zu Rollcage, welches voraussichtlich 20 neue Strecken und Spielmodi wie Stunt, Survivor, Destruction Time Attack und Multi Player-Tournament enthalten wird.



+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++TICKER

XXL Sports-Reihe sind geplant: **NHL Blades of Steel 2000**, **NBA In The Zone 2000** (in Europa: NBA Pro 2000) und **International Superstar Soccer 2000**. +++ Funcoms Motocross-Simulation D.I.R.T. soll unter dem Titel „**Championship Motocross featuring Ricky Carmichael**“ erscheinen. +++ Take 2 Interactive stellt DMA Designs Crime Sim **GTA 2** in einem dreiminütigen Videoclip vor. Außerdem auf dem Stand von Take 2 Interactive: **Railroad Tycoon II** und **Thrasher Skate & Destroy**. +++ Sony Computer Entertainment America (SCEA) veröffentlicht MGM Interactives Shooter **Tiny Tank: Up Your Arsenal**. Design wird Tiny Tank von AndNow und Appaloosa Interactive. +++ Rage Software strebt die Übernahme eines amerikanischen Publishers oder Entwicklers an. +++ Ian Hetherington, der ehemalige Gründer von Psygnosis, beabsichtigt, seine Pläne bezüglich eines neuen Entwicklungsstudios bekanntzugeben. +++ SCI stellt das Action-Adventure **Titanium Angels** des britischen Studios Mobius vor. +++ **Gran Turismo 2** soll auf der E3 Show gezeigt werden. Als Erscheinungstermin für die PAL-Version wird Oktober angestrebt. +++ SCEA zeigt u.a. Enix' RPG **Star Ocean The Second Story** und Disney Interactives **Tar-**

+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++TICKER +++ TICKER +++TICKER



23



+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER++++++ TICKER +++ TICKER +++ TICKER+++ TICKER +++ TICKER ++

COLONY WARS: RED SUN

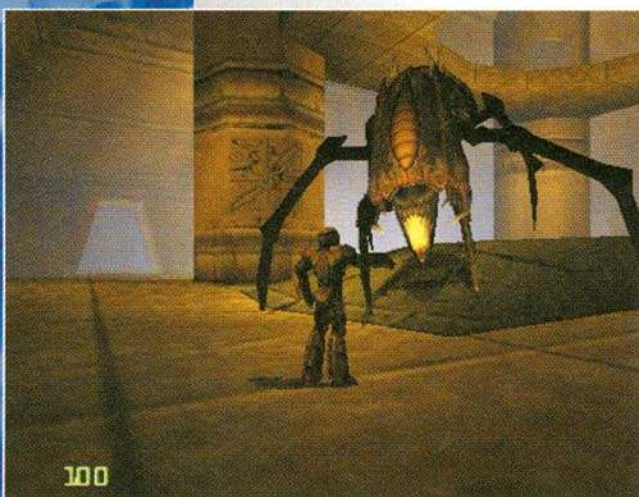
In Red Sun, dem Sequel zu Vengeance, steuert Ihr nicht, wie man eigentlich erwarten könnte, wieder einen Piloten der Navy oder der Liga der freien Welten, sondern schlüpft in die Rolle des Freischärlers Valdemar, eines Söldners, der nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Die nicht-lineare Missionsstruktur des Vorgängers soll deutlich erweitert werden, d.h. es steht einem frei, zuerst der Navy beizustehen und später zur Liga überzulaufen oder umgekehrt. Colony Wars

Red Sun soll über insgesamt 50 Missionen, 30 neue Waffensysteme, 8 Schiffe und 5 Sonnensysteme verfügen, von denen lediglich zwei aus dem Vorgänger Vengeance bekannt sind.

Genre	Space Opera
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	4. Quartal



ACCLAIM ENTERTAINMENT



Armorines Project

Acclaim hat endlich wieder neue Projekte für die PlayStation in der Pipeline. Eines darunter, **Shadowman**, haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe der play vorgestellt.

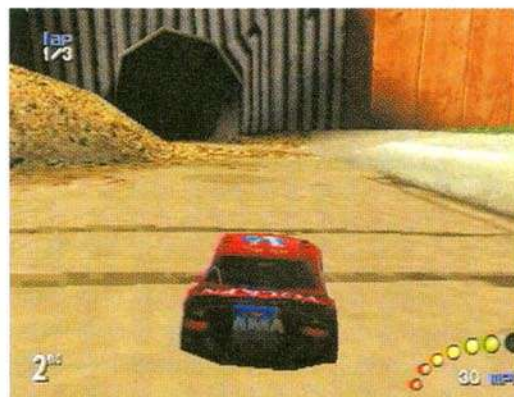
Während der erste Teil von Jeremy McGrath Supercross von dem schwedischen Studio atod designt wurde, ent-

steht das Sequel mit dem Anhängsel „2000“ in Acclaims In-house Studio Iguana Salt Lake City. Insbesondere für die Grafikengine, die vollständig neu erarbeitet werden soll, legt sich Iguana mächtig ins Zeug. **Jeremy McGrath Supercross 2000** soll zwei Championship-Spielmodi, Time Trial, Free-ram und Stunt Competition enthalten. Ein Streckeneditor soll ebenfalls vertreten sein.

Mit ihren beiden **South Park-Titeln** und **WWF Attitude** (vgl. play PLAYSTATION 05/99), das am 3. Juni erscheinen soll, hat Acclaim drei weitere heiße Eisen im Feuer. Eine neue Wrestling-Serie ist ebenfalls im Gespräch. **Armorines Project S.W.A.R. M.** stellt einen First Person-Shooter dar, in dem eine Eliteeinheit der Marines die Welt vor einem Schwarm insektenartiger Aliens beschützen soll. Zu den Schauplätzen zählen eine Militärbasis in Sibirien, der südamerikanischen Dschungel, eine Vulkaninsel,

die ägyptische Wüste und das Raumschiff der Aliens.

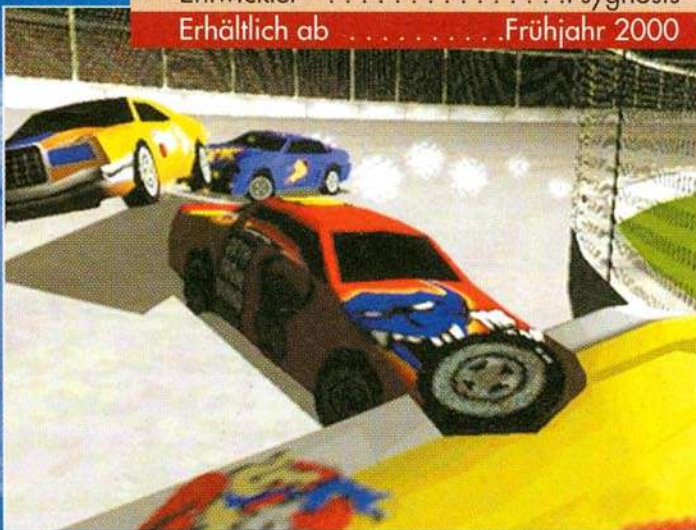
In **Re-Volt** steuert man alleine oder zu zweit gleichzeitig kleine ferngesteuerte Autos durch Supermärkte, Museen, Spielzeugläden, botanische Gärten, ein Kreuzfahrtschiff und den Wilden Westen. Insgesamt sollen 13 Strecken und 20 unterschiedliche Autotypen zur Auswahl stehen, die mit Tuning Kits entsprechend aufgerüstet werden können.



Re-Volt

DESTRUCTION DERBY 3

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	Frühjahr 2000



Es scheint so, als ob sich Psygnosis nach der Schließung ihrer Studios in San Francisco, Stroud und Paris ganz auf die Entwicklung von Sequels konzentriert. G-Police Weapons of Justice, wip3out, Colony Wars Red Sun und nicht zuletzt Destruction Derby 3 sprechen jedenfalls eine deutliche Sprache.

Für den dritten Teil von Destruction Derby kann Psygnosis allerdings nicht mehr auf die Mithilfe von Reflections Interactive zählen: denn die arbeiten für GT Interactive an Driver und einige ehemalige Mitarbeiter von Reflections Interactive für Accolade an Demolition

Racer. Wie dem auch sei, Destruction Derby 3 ist definitiv in der Mache und soll 25 Strecken aufweisen, aber auch die Möglichkeit, seine Wagen zu tunen: Erste Details folgen in der nächsten Ausgabe der play

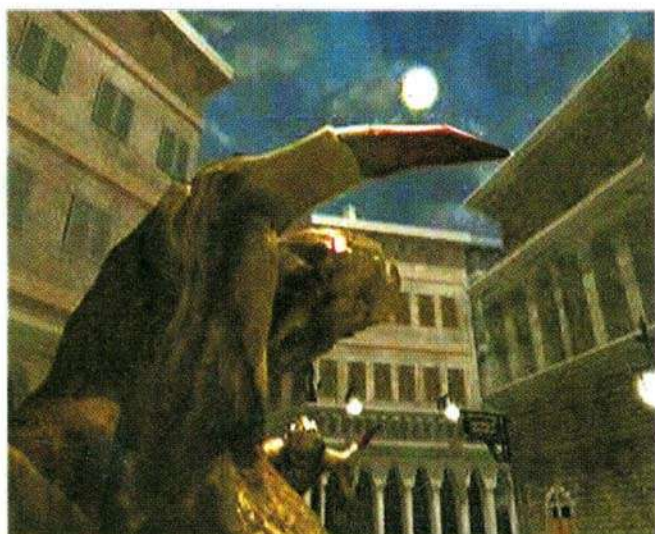
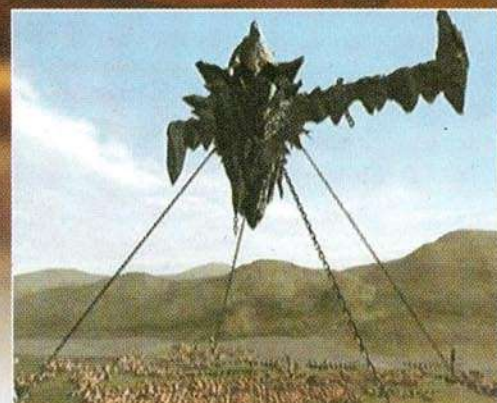
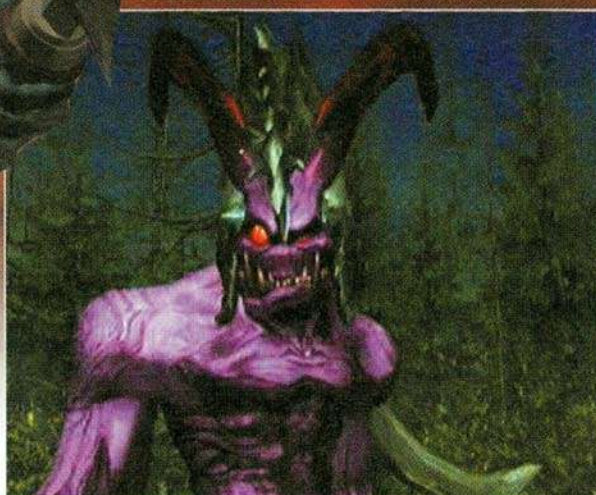




MISCHA STRECKER

KARTIA

Genre	Strategie, RPG
Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Atlus
Testmuster	Konami of Europe
Erhältlich ab	Juni



Nach Tactics Ogre und Ogre Battle erscheint ein weiteres Rollenspiel-/Strategievertreter aus dem Hause Atlus. Legend of Kartia beschreitet nicht gerade neue Wege im Bereich der Strategiespiele, allerdings wirken mit Amano Yoshitaka (Character Designer der Final Fantasy-Serie) und Cozi Okada (verantwortlich für Persona, Soul Hacker und die Megami Tensai-Serie in Japan) zwei renommierte Entwickler an dem Spiel mit.

Im Lande Rebus verläßt man sich schon seit Menschengedenken auf die Kartia: Karten, die, kombiniert mit den richtigen Worten, mächtige, aber auch

alltägliche Zauber bewirken und sich quasi zu einem Hilfsmittel der Bevölkerung entwickelt haben. Sei es das Wasser, mit denen die Früchte der Felder vor dem vertrocknen bewahrt werden oder der Wind, der die Segel der Handelsschiffe bläht und sie vorantreibt, all dies verdanken die Bewohner Rebus' den Kartia. Und so entwickelte sich im Laufe der Zeit eine Gesellschaft, die die Bedeutung des Wortes Krieg nicht kannte. Allerdings soll diese friedliche Zeit zu Ende gehen, wenn es nach dem Willen einiger Gesellen geht, die mit dem friedlichen Leben nicht ganz zufrieden sind und die die Fesseln, welche ihnen das Gesetz auferlegt, sprengen möchten. Deshalb zetteln sie in der Provinz Nordia eine Rebellion an, die sämtliche Kräfte der südlicheren Länder bindet. Zurück bleibt eine Handvoll Krieger aus dem Orden des Schreins und die Mitglieder einer Gruppe namens Vigilance. Wäre es ein herkömmliches Rollenspiel, könnte man sagen: „Ihr schlüpft in die Rolle eines Helden usw.“ In Kartia müßte es heißen: „Euch wird die Geschichte zweier „Helden“ erzählt, die ihr Euch Kapitel für Kapitel in fordernden Schlachten erkämpfen müßt.“ Im Grunde also ein Buch, das ihr am Bildschirm lest und das Eurer Phantasie mit den Bildern auf die Sprünge hilft.

Den Schwerpunkt des Spiels bildet

We will move on to the next strategy. Duran's group will attack the most remote fortress. This is to secure the detour the Knights are taking. Duran and his crew left early in the morning. Their mission is going to be tough. I hope Posha can keep up with them.



Stellenweise lesen einzelne Charaktere die Geschichte aus ihrem Tagebuch vor, aber hauptsächlich wird sie in den Dialogen erzählt.

eindeutig der Strategieteil. Eine isometrische Ansicht bietet Euch den Überblick über das Schlachtfeld. Zusätzlich kann die Karte in 90° Grad-Schritten gedreht werden, um nicht bzw. schwer einsehbare Ecken sichtbar zu machen. Die kleinen Karten erfordern keine wirklichen taktischen Höchstleistungen, jedoch sollten die Stärken und Schwächen der Phantome frei nach dem alten Spiel Schere-Stein-Papier berücksichtigt und entsprechend eingesetzt werden, damit ihr die vorgegebenen Siegesbedingungen auch tatsächlich erfüllen könnt. Apropos Siegesbedingungen: Im Zeitalter der Echtzeitstrategiespiele haben es rundenbasierende Titel schwer, sich zu behaupten. Allerdings besitzen sie immer noch einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. Die Missionsziele beschränken sich nicht auf das bloße Abmetzeln des Feindes. Verteidigung, das Stellen eines

Shadow Behead	HP 73	
Ordinary	EXP 0	
Compatible	LV 1	Magic Defense
70	Attack 5	Fire 28
10	Hit Ratio 95	Water 34
30	Defense 0	Wind 28
Range: Direct	Speed 10	Earth 21
Equip Rank	Class: Bachstail	
Metal Hammer		
Unable to equip		

Per Tastendruck lassen sich während der Schlacht die Werte eines Kämpfers aufrufen.

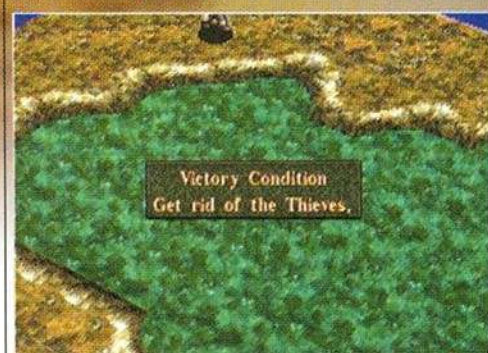
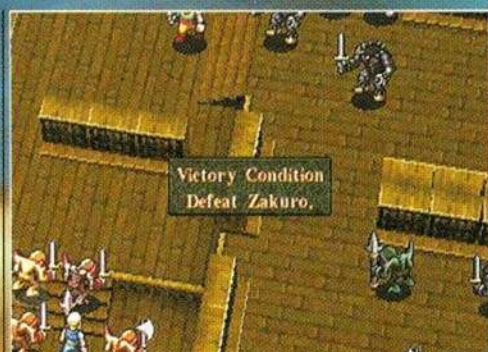
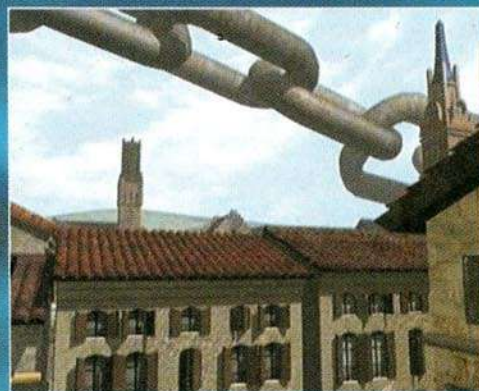
Weapon	Gear	Magic	Phantom
体	鬼体	寄体	筒体
剛鬼体	？鬼体	？？体	寄？体
？？体	？鬼体		
Common			
Strong against Doll			
Weak against Shadow			
Silk	Mithril	World Tree	
x127	x3	x3	

Magie, Phantom- und Waffenerschaffung funktionieren nach demselben Prinzip.



Rimzan
"I'm sorry for postponing the anointing ceremony, but..."
Kun
"Don't worry. I can wait until the operation is over."

Truhen enthalten nützliche Ausrüstung, auf die man nicht verzichten sollte.



Die Siegesbedingungen verlangen nicht immer, daß man den Gegner bis zum letzten Mann vernichtet.

Feindes und Halten eines Gebäudes bilden nur einen Teil der Aufgaben, die Ihr zu lösen habt. Im Zusammenspiel der unterschiedlichen Phantome, deren natürlicher Widerstandsfähigkeit gegen Elementarmagie und der einbezogenen Geländebeziehungen (wann setzt man wo welche Waffe ein, und welche Rüstung soll das Phantom schützen?) erhält man ein relativ komplexes und vielschichtiges Strategiespiel, in dem ein einfaches Vorpreschen mit einer Übermacht an Einheiten die sichere Niederlage bedeutet. Gleichmaßen sollten auch die Objekte auf der Karte in die Planung einbezogen werden. Im Wege stehende Bäume bilden nur so lange ein Hindernis, bis ein Feuerzauber sie in ein Häufchen Asche ver-



Das Terrain kann durch Zauber beeinflusst werden. So lassen sich auch Flüsse und Seen überwinden.

wandelt hat, unpassierbaren Flüssen oder Seen wiederum verpaßt Ihr mit einem Eiszauber eine kleine Brücke.

Wie es sich für ein Strategiespiel gehört, enthält auch Kartia einen Versus-Modus, in dem Ihr Euch mit Freunden und Bekannten messen könnt. Das Gimmick daran ist, daß Euch die gespeicherten Charaktere und Waffen aus dem Hauptspiel erhalten bleiben und Ihr mit ihnen in die Schlacht ziehen könnt. Auch das Tauschen von Artefakten und Waffen ist möglich. Leider beschränkt sich die Anzahl der Zwei-Spieler-Karten auf magere fünf, die man schon nach kürzester Zeit durchgespielt hat.

„DIE GESCHICHTE WIRD QUASI ZWISCHEN ZWEI GEFECHTEN WEITERGESPONNEN, WOBEI SICH DIE AKTIONEN VON SPIELERSEITE AUS AUF DAS LESEN BESCHRÄNKEN; DENN DUNGEONS ODER STÄDTE, GESCHWEIGE DENN IRGENDWELCHE LANDSCHAFTEN, GIBT ES IN KARTIA NICHT ZU ERFORSCHEN. DAS SPIEL WECHSELT AUTOMATISCH ZU DEN HANDLUNGSRELEVANTEN SCHAUPLÄTZEN.“

Die Geschichte wird quasi zwischen zwei Gefechten weitergesponnen, wobei sich die Aktionen von Spielerseite aus auf das Lesen beschränken; denn Dungeons oder Städte, geschweige denn irgendwelche Landschaften, gibt es in Kartia nicht zu erforschen. Das Spiel wechselt automatisch zu den handlungsrelevanten Schauplätzen. Das



Truhen enthalten nützliche Ausrüstung, auf die man nicht verzichten sollte.



Die Umgebung beeinflusst den Aktionsradius der Kämpfer.

Lösen von Rätseln und die Entwicklung der Charaktere steht ebenfalls im Hintergrund, da der Levelanstieg vergleichsweise rasant vonstatten geht und die Waffen mit Ausnahme der wirklich



In der Menüleiste wird angezeigt, wie wirkungsvoll ein Angriff ausfällt.



Besteht Ihr einen Arenakampf, so erhaltet Ihr zur Belohnung einen Kartia-Text und/oder eine neue Waffe.



Nach jedem Kapitel kann man das Spiel abspeichern, noch einmal die bislang gespielte Geschichte Revue passieren lassen oder sich in der Arena neue Waffen erkämpfen.

mächtigen Artefakte von Euch selbst hergestellt werden. Die geradlinige Story (eigentlich das „Markenzeichen“ jedes Rollenspiels) wird somit noch augenscheinlicher. Zur Verteidigung müssen wir jedoch anmerken, daß die Geschichte eine der besten im Rollenspielbereich darstellt und die Charaktere mitnichten die stereotypen Helden sind, die man nur allzu häufig vorfindet. Alle haben ihre dunklen Seiten, verborgene Absichten und ein Leben, das sich Euch nach und nach offenbart.



Software und Dokumentation © 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo und Need for Speed sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Aston Martin DB7 wird unter Lizenz von Aston Martin Limited verwendet. Ferrari S.p.A., Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, die Logos und Karosserie-Designs sind Warenzeichen von General Motors und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Das Wort "Jaguar", das Logo mit der springenden Katze und die Buchstaben "XKR" sind Warenzeichen von Jaguar Cars Limited. Lamborghini S.p.A., McLaren F1 ist ein Warenzeichen von McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes-Benz", "CLK" und "SLK" sind Warenzeichen der Daimler-Benz AG. Lizenziert von Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG unter bestimmten Patenten. Porsche und 911 sind eingetragene Warenzeichen der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG.

www.needforspeed.com



RICHTUNG



DAS TREFFEN DER



SW E I S E N D

NEED FOR SPEED
BRENNENDER ASPHALT

S U P E R L A T I V E



APE ESCAPE

MARTIN WEIDNER

Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEI
Erhältlich ab	7. Juli



Wer sich vorsichtig genug mit der L3-Taste heranpirscht, dem geht so mancher Affe ins Netz.



Einige Spielabschnitte sind erst nach einmaligem Durchspielen, d.h. unter Zuhilfenahme des Magic Punch-Gadgets erreichbar.



Die Specter-Münzen sind nicht gerade leicht zu finden. Spikes Kletterkünste kommen ihm sehr gelegen.



Ape Escape unterstützt als einer der wenigsten PlayStation-Titel die L3- und R3-Taste des Dual Shock Analog Controllers.

Während Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) auf der Tokyo Game Show '99 Spring lediglich ein erstes Demo mit drei spielbaren Trainingsrunden vorstellte, erreichte uns in diesen Tagen eine inhaltlich nahezu fertiggestellte Version von Salgetu, das in den Vereinigten Staaten und in Europa unter dem Titel Ape Escape erscheinen und wohl mächtig viel Staub aufwirbeln wird - und dies nicht bloß der Nachricht „This game can ONLY be played with an Analog controller (Dual Shock Analog recommended)“ wegen, die erscheint, sobald man das Spiel startet.

Susuma Takatsuka, der Producer von Ape Escape, hierzu: „Vor etwa zwei Jahren, als wir gerade die Arbeit an Design und Konzept von Salgetu aufgenommen hatten, wurde ich zu einem R&D-Meeting eingeladen. Thema der Diskussionsrunde waren analoge Controller. Die dort vorgestellten Prototypen entfernten sich zwar zu jener Zeit noch deutlich vom Design des originalen digitalen Pads, beinhalteten aber bereits allesamt zwei analoge Sticks. Anfangs war ich noch etwas verwun-

dert und stellte mir die Frage, ob es ein Spiel geben würde, das wirklich auf beide Sticks angewiesen wäre. Dann kam mir jedoch in den Sinn, daß die beiden analogen Sticks genau richtig dafür wären, einen Charakter durch eine 3D-Umgebung zu lotsen. Die Steuerung wäre nicht nur viel genauer und direkter, sondern man könnte auch die Spielwelt völlig frei erkunden. Als Super Mario 64 kurze Zeit darauf in Japan erschien, wurde unsere Theorie bestätigt. Die Ideen begannen zu strömen - und ich fing an, mich zu fragen, weshalb man die Waffen eigentlich mit den Aktionstasten führen sollte, wenn sich doch die beiden analogen Sticks geradezu dafür aufdrängten.“

Während man mit dem linken Stick die Spielfigur dirigiert, wirft man mit dem rechten sein Netz aus, um die Affen einzufangen - damit wäre das Spielprinzip bereits erklärt -, oder führt sein Schwert. Die R1- bzw. R2-Taste werden für einen Sprung bzw. Doppelsprung verwendet, während Ihr mit Hilfe der linken seitlichen Taster hingen in eine Egoperspektive wechselt bzw. die Kameraführung in der Außenansicht beschleunigt. Was die Handhabung der Gadgets, d.h. der Tools



Über das digitale Steuerkreuz läßt sich die Kameraansicht verändern.



Die Storyline hier kurz angerissen: Eine Horde Affen ist unter der Führung von Specter und Jake in der Zeit zurückgereist, um die Gesellschaftsstruktur zu ihren Gunsten zu verändern, d.h. um die Welt zu erobern. An Euch liegt es nun, mit Hilfe eines genialen Wissenschaftlers und Eurer Freundin ebenfalls in der Zeit zurückzureisen und die Situation zu einem guten Ende zu bringen.

betrifft, gingen die Entwickler mit erstaunlich viel Akribie ans Werk. So wird die Steinschleuder z.B. durch ein Drücken des rechten Sticks nach hinten gespannt und erst dann abgefeuert, sobald man den Stick in die Ausgangsposition zurückbewegt. Somit bleibt genügend Zeit, das Ziel, sei es ein Gegner oder ein Schalter, in der Egoperspektive genau anzuvisieren. Das Schlauchboot läßt sich sogar erst mit beiden Sticks vernünftig steuern, da man sich mit einem Paddel nämlich nur

die im übrigen gar nicht so einfach aufzuspüren sind. Abhilfe schafft hier ein Monkey Radar, das einen mittels akustischer Signale darüber auf dem laufenden hält, in welcher Richtung sich die Affen gerade aufhalten. Der Hula hoop-Reifen eignet sich vor allen Dingen dafür, zeitkritische Passagen zu überqueren. Der Propeller findet primär in Verbindung mit der Sprungtaste Verwendung, um Abschnitte zu erreichen, in die man auf anderem Wege nicht gelangen würde.

„THIS GAME CAN ONLY BE PLAYED WITH AN ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK ANALOG RECOMMENDED).“

auf der Stelle dreht. Anfangs stehen einem als Gadgets aber nur das Netz und das Schwert zur Verfügung. Extras wie die erwähnte Steinschleuder erhält man erst im weiteren Verlauf des Spiels. Das R/C Car, ein funkferngesteuertes Fahrzeug, eignet sich nicht bloß dazu, Gegner über den Haufen zu fahren, sondern es schlüpft auch in jedes noch so kleine Loch, um Bodenschalter zu aktivieren oder Affen aufzuscheuchen,



In den Bonusrunden, einem Wettrennen gegen Jake, gilt es, die eigenen Flugkünste unter Beweis zu stellen.

Wer sämtliche 25 Level des Spiels erfolgreich besteht, d.h. die Mindestzahl an Affen einfängt, erhält als Bonus ein weiteres Gadget, den Magic Punch, mit dessen Hilfe die verbleibenden Affen und Specter-Münzen ausfindig gemacht werden können. Je nach Anzahl der aufgelesenen Münzen erhält man nämlich Zutritt zu einem der drei Bonusspiele, wie z.B. Specter Boxing, das in der uns zur Verfügung stehenden Beta noch japanische Texte enthielt und mit dem digitalen Steuerkreuz spielbar



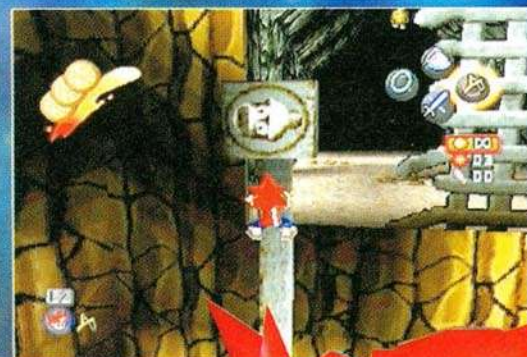
Mit der Steinschleuder läßt sich so mancher Schalter aktivieren, der den weiteren Weg ebnet. Drei „Kugeln“ stehen zu Auswahl: die Standardkugeln, Geschosse, die fächerartig abgefeuert werden, und Explosivgeschosse. Für die beiden letzteren muß die Munition aufgefrischt werden.

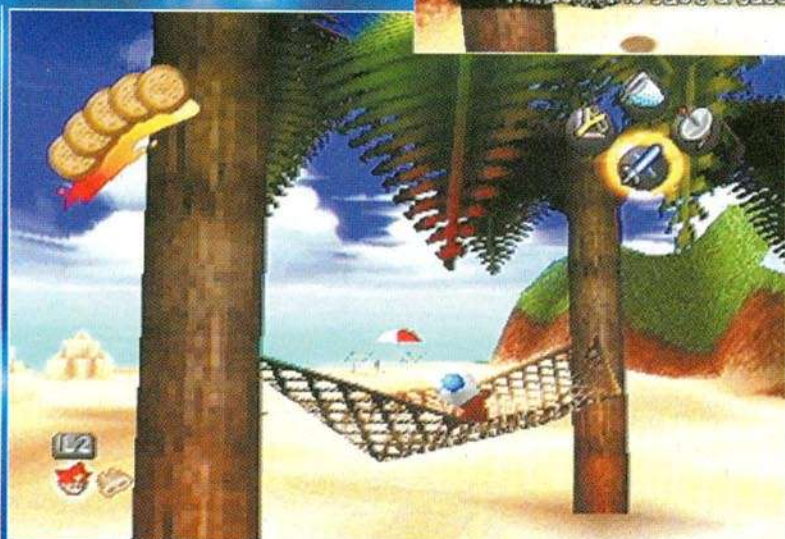


Die Hängebrücke senkt sich erst, wenn der Schalter betätigt wird. Nun gilt es, wie ein Wirbelwind mit dem Hula hoop-Reifen über die Brücke zu laufen.



Wer zehn Specter-Münzen einsammelt, erhält Zutritt in das erste Bonusspiel Specter Boxing, das in unserer Beta noch japanische Texte beinhaltete und mit dem digitalen Steuerkreuz spielbar war.





Über das Monkey Radar läßt sich die ungefähre Richtung ermitteln, in der sich die Affen aufhalten. Darüber hinaus gibt das Radar Auskunft über die Schnelligkeit, die Wachsamkeit und die Angriffslust der Affen (hier im Bild: Gadget, dessen Wachsamkeit ihm förmlich ins Gesicht geschrieben steht).



Der Professor erklärt Spike ein neues Gadget, den Hula hoop-Reifen.



Noch fühlen sich die Affen in der Höhle sicher...



war. Dieses kleine Malheur soll aber bis zur Veröffentlichung der PAL-Version behoben werden. Ape Escape soll voraussichtlich am 7. Juli als lokalisierte Version, d.h. mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen und auch die PocketStation unterstützen. Optimierungsbedürftig hingegen ist in erster Linie die virtuelle Kamera, die sich in der Beta oftmals mit völlig deplacierten Schwenks hervorhat.

Läßt man diese Kehrseite der Medaille außen vor, hinterläßt Ape Escape einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Die Gadgets ebnen den Weg für eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten, die nicht unvermittelt, sondern nach und nach in das Spieldesign eingeflochten wurden. Nicht nur, daß Euer Ratgeber, der Professor, jedes neue Utensil bis ins kleinste Detail erklärt, er halst Euch auch jeweils eine, übrigens sehr gut aufgezogene Trainingsrunde auf, die es zu bewältigen gilt, bevor es im eigentlichen Spiel weitergeht. Die KI der Affen ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Stellen sie anfangs noch leichte Ziele dar, da sie nur gedankenlos in der Gegend herumzuströlen scheinen, sollte man sich

später ganz vorsichtig mit der L3-Taste anpeitschen und auf der Hut sein. Die Affen nehmen nämlich nicht nur lauthals Reißaus, sobald sie einen bemerken, sondern versuchen auch, einen mit Bananenschalen zu Fall zu bringen und mit Schellen von seinem Vorhaben abzubringen. Einige von ihnen fahren sogar schwere Geschütze in Form von Raketenwerfern auf oder eröffnen aus einem UFO heraus die Feindseligkeiten. Gerade dieses Katz-und-Maus-Spiel ist es, das den Reiz von Ape Escape ausmacht, zumal die quietschfidelsten Affen immer für einen Gag zu haben sind. Genauso, wie die Designer den Spieler mit der Zeit in die Gadgets unterweisen, machen sie ihn auch mit den einzelnen Levels vertraut. Anfangs noch sehr überschaubar gestaltet, sind die späteren Runden durchaus sehr ineinander verflochten.

Nur, weshalb fiel die Wahl des Teams auf Affen als eigentliche Hauptdarsteller des Spiels? „Wir waren der Auffassung, daß es sehr sinnig wäre, ein Spiel mit Tieren als Hauptfiguren zu kreieren. Es gestaltet sich nämlich sehr einfach, Tiere, wie z.B. Affen oder Löwen, mit Leben und Eigenarten zu füllen. Als wir letztlich mit dem eigentlichen Spieldesign anfangen, haben wir uns für die Affen entschieden. Wir waren der Ansicht, daß sich der Analogstick vor allen Dingen dafür anbieten würde, sich vorsichtig an die Affen heranzuschleichen und sie ins Netz zu locken.“, so Susuma Takatsuka, der Producer des Titels.



Spike im Siegestaumel.

IM GESPRÄCH MIT SUSUMA TAKATSUKA, PRODUCER APE ESCAPE, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

play: Wie sind Sie eigentlich auf den Gedanken gekommen, Affen als Hauptdarsteller zu verwenden? Lässt sich diese Idee auf eine bestimmte Kindheitserinnerung zurückführen? Haben Sie ein Problem mit Affen?

Susuma Takatsuka: (lacht) Als wir die Arbeit an dem Projekt aufnahmen, stellten alle Charaktere noch unterschiedliche Tiere dar. Die Affen gefielen uns letztlich aber am besten. Sie sahen am schönsten aus und boten sich geradezu für eine Jagd an.

play: Wie kam es zu den Blinklichtern auf den Köpfen der Affen? Sind Sie nach einigen durchgearbeiteten Nächten auf diese Idee gekommen?

Susuma Takatsuka: Die blinkenden Lichter stellen ein Feature dar, das wir bereits in einer sehr frühen Designphase in das Spiel integriert hatten. Die Affen senden dadurch unterschiedliche Signale aus. Die Farbe blau bedeutet, daß sich ein Affe gerade in Sicherheit wähnt, bei Gelb registriert er eine Gefahr, ist sich aber darüber noch nicht ganz im klaren, Rot signalisiert Panik.

play: Stellt Ape Escape in erster Linie ein Plattformspiel dar, oder gibt es Ihrer Ansicht nach auch hinreichend taktische Elemente?

Susuma Takatsuka: Wir haben sehr viel Zeit für die Steuerung aufgewendet - etwa 1 1/2 Jahre - und im Hinblick darauf auch viele Betatester herangezogen. Die Steuerung der Gadgets sollte so unkompliziert wie möglich ausfallen und vor allen Dingen Spaß machen. Aus diesem Grund haben wir für jedes neue Gadget eine eigene Trainingsrunde erstellt, um dem Spieler den Einstieg zu erleichtern. Ape Escape enthält etwa 70% Action- und 30% Strategieanteile. Der taktische Part besteht vor allen Dingen darin, herauszufinden, welches Gadget sich für welches Puzzle am sinnvollsten eignet.

play: Wie umfangreich wird das Spiel ausfallen?

Susuma Takatsuka: Es gibt über zehn unterschiedliche Spielwelten. Ape Escape ist ähnlich umfangreich wie Crash Bandicoot 3 oder Spyro the Dragon. Man benötigt bei unserem Titel



Einmal absolvierte Trainingsrunden lassen sich später erneut anwählen.

jedoch etwas mehr Zeit zum Durchspielen.

play: Die Affen verhalten sich auffallend intelligent...

Susuma Takatsuka: Jeder Affe läßt über 30 Parameter erkennen, wie z.B. Schnelligkeit und Wachsamkeit. Je weiter man im Spiel fortschreitet und sich in der Zeitlinie allmählich an die Gegenwart annähert, desto aufgeweckter und kräftiger werden die Affen. Sie ergreifen regelrecht die Flucht, versuchen sich zu verbergen und folgen einem mit ihren Blicken.

play: Verhalten sich die Affen genauso wie bisher, wenn man einen Level zum zweiten Mal betritt?

Susuma Takatsuka: Sie verhalten sich nicht genauso, aber... ähnlich. Sie schwärmen etwas aus.

play: Welches Spiel hat die Arbeit an ihrem Projekt wohl am meisten beeinflusst?

Susuma Takatsuka: Als wir im Sommer '96 anfangen, Ape Escape zu designen, kam in Japan gerade Super

Das Gespräch mit Susuma Takatsuka führten wir in Anschluß an das PlayStation Meeting 1999 in der Firmenzentrale von Sony Computer Entertainment Inc. in Tokio.

„JEDER AFFE LÄSST ÜBER 30 PARAMETER ERKENNEN, WIE Z.B. SCHNELLIGKEIT UND WACHSAMKEIT. JE WEITER MAN IM SPIEL FORTSCHREITET UND SICH IN DER ZEITLINIE ALLMÄHLICH AN DIE GEGENWART ANNÄHERT, DESTO AUFGEWECKTER UND KRÄFTIGER WERDEN DIE AFFEN. SIE ERGREIFEN REGELRECHT DIE FLUCHT, VERSUCHEN SICH ZU VERBERGEN UND FOLGEN EINEM MIT IHREN BLICKEN.“

Susuma Takatsuka, Producer Ape Escape, Sony Computer Entertainment Inc.

Mario 64 auf den Markt. Dieses Spiel hat unser Projekt sehr beeinflusst.

play: Das Design der Charaktere ist kennzeichnend für den japanischen Markt. Werden Sie das Spiel für den Westen in irgendeiner Art und Weise umgestalten?

Susuma Takatsuka: Der Text und die Sprachausgabe werden für den amerikanischen und den europäischen Markt natürlich lokalisiert. Wir werden unter Umständen auch die Namen einiger Charaktere verändern.

play: Vielen Dank für das Gespräch, Herr Takatsuka.



Nicht nur der Affe, sondern auch der Hai stellt einen ernstzunehmenden Gegner dar.

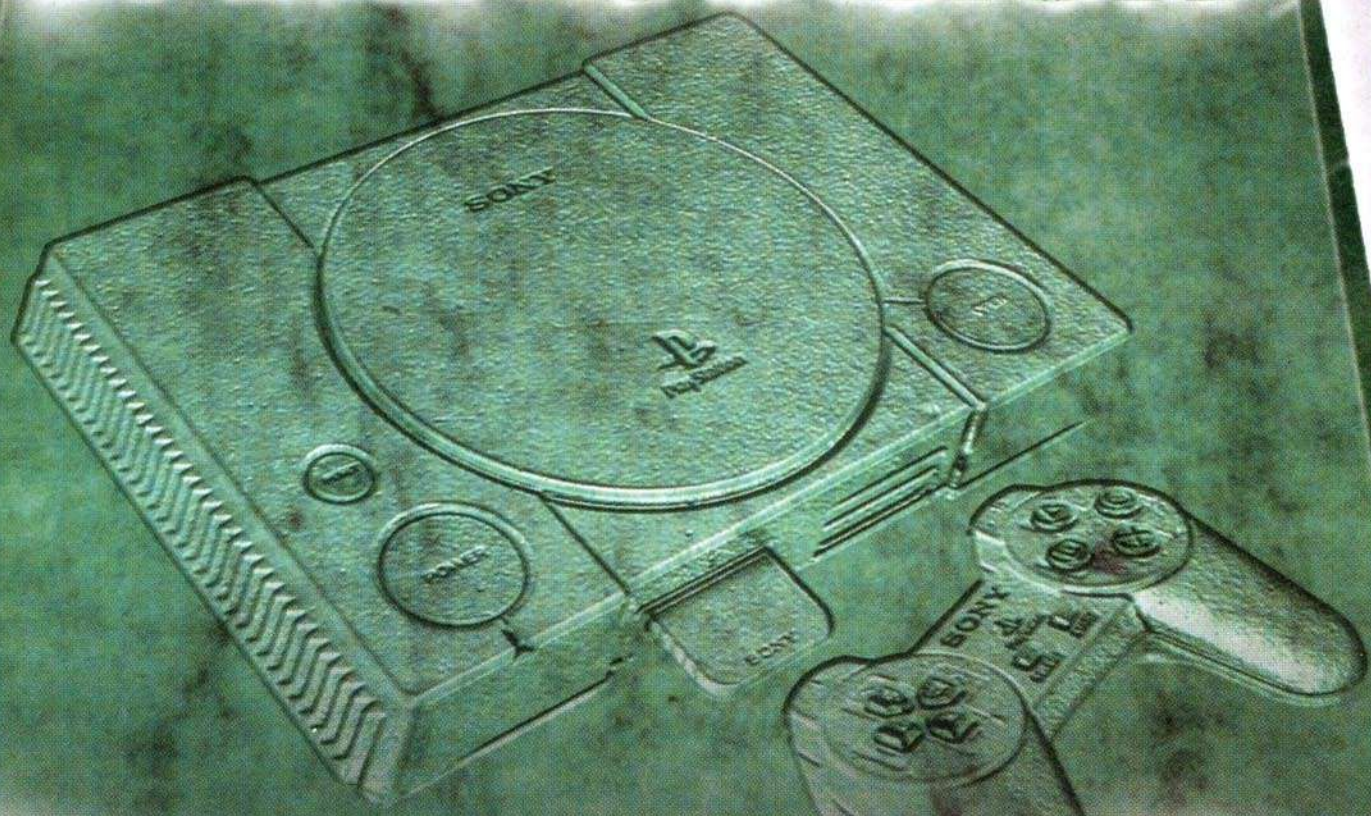


This game can ONLY be played with
an Analog controller
(Dual Shock™ Analog recommended)

Weshalb in Kongs Namen Sony Computer Entertainment Inc. auf eine optionale Unterstützung ihres digitalen Controllers verzichtet hat, wird wohl das Geheimnis ihrer Marketingstrategien bleiben.

ALL THE OF PLAYS

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play PLAYSTATION

ABO

+ SHIRT

+ POSTER

**DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!**

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MEGA-VORTEILE ZU SUPER-PREISEN:

**Jeden Monat
100% PlayStation frei Haus!**

**Im Abo spart Ihr 10%
gegenüber dem Einzelkauf!**

**Als Abonnent
nehmt Ihr
automatisch
an allen Gewinnspielen
der play PLAYSTATION teil**

**Dein play PLAYSTATION T-Shirt
unterstreicht Kompetenz und
Attraktivität!?**

**...und dank der objektiven
Spielebewertung
vermeidet Ihr
zukünftige Fehlkäufe
Das spart Kohle...!**



TONI OPL POINT BLANK 2

Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1-8
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	27. August



Hektisch: Die Zielscheiben auf den rotierenden Tetraedern sind nur schwer zu treffen.

PlayStation-Pistoleros aufgepaßt! Ladet schon mal Eure G-con 45 durch; denn bald gibt es wieder Nachschub auf dem doch eher spärlich versorgten Lightgun-Sektor. Namcos Schießbuden-Ballerei geht in die zweite Runde. Während der erste Teil, der in Japan unter dem Namen GunBullet erschienen ist, sein Debüt in der Spielhalle feierte, wird Point Blank 2 (in Japan: GunBarl) exklusiv auf der PlayStation zu finden sein. In puncto Gameplay hat sich, wie



Invasion: Eine Horde UFOs will Dr. Don entführen. Schießt man sie nicht rechtzeitig ab, gilt die Stage als nicht geschafft.

zu erwarten war, kaum etwas geändert, jedoch wurden bei den unterschiedlichen Spielmodi hier und da einige Änderungen vorgenommen.

Die Single- und Multi Player-Stages werden mit den bekannten, zeitlich begrenzten Schießübungen aufwarten, die sich in verschiedene Kategorien wie Einzelschuß, Dauerfeuer oder Gangsterjagd gliedern. Insgesamt wird es weit über hundert neue, innovative Level geben, die dem Spieler zum größten Teil wesentlich mehr Übung, Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen abverlangen als die des Vorgängers. So gilt bei vielen der Stages das Motto: Erst Gehirn einschalten und dann den Abzug betätigen! Außerdem wird es mehrere Bonusobjekte wie bspw. Glasflaschen geben, für deren Zerstörung der Spieler zusätzliche Punkte erhält. Neben dem Abschießen von Zielscheiben, brennenden Ölfässern, klapprigen Skeletten und umherschwirrenden UFOs werdet Ihr auch Schafe mit Eurer Knarre scheren und Häuser einreißen müssen. Ein Trainingsmodus gibt Einsteigern die Möglichkeit, jede Stage einzeln anzuwählen und in einem von vier Schwierigkeitsgraden ausgiebig zu trainieren. Desweiteren wird auch ein Endurance Mode enthalten sein, in welchem sich der Spieler in einem Turm bei steigendem Schwierigkeitsgrad Stage für Stage nach oben kämpft. Bis zu acht Spieler werden in diesem Game gegeneinander antreten können - wahlweise in einem Team Battle oder jeder gegen jeden.



Die Zielscheibe klappt nach jedem Schuß an einer anderen Stelle hervor.



In dieser Stage schießt man Dr. Dan die Rüstung vom Leib.

Anstatt des Mini-Adventures, in dem im ersten Teil Dr. Dan und Dr. Don durch Point Blank Island zogen, wird es einen Rummelplatz geben, auf dem sich der Spieler durch fünf unterschiedliche Szenarien kämpfen muß, um eine entführte Prinzessin zu finden. Die Reise entführt den Spieler u.a. in den unendlichen Kosmos, in die Tiefen des Ozeans und in ein unheimliches Geisterhaus.

Grafik und Sound scheinen nahezu unverändert (und deshalb leider auch unverbessert) zu sein, jedoch ist Point Blank 2 wie auch schon der Vorgänger ein Titel, bei dem nicht die Grafik, sondern der Spielspaß deutlich im Vordergrund steht - und daran wird es diesem potentiellen Partyknüller nicht im geringsten mangeln.



Diese beiden Level gehören zur Kategorie „Einzelschuß“. Mit nur einer Patrone muß binnen eines knapp bemessenen Zeitlimits die Münze bzw. die Zielscheibe getroffen werden.

DExplore the world



Verbinde
**Deine Sony
PlayStation™**
mit PC und
Internet!



PC

Verwaltung der
PlayStation-
Spielstände
und nahezu
unbegrenzter
Speicher
mit dem PC

PSX

Memory Card in den
DexDrive™ und schon
können Spielstände und
Cheats übertragen werden

WWW

Globaler Austausch von Spieldaten
und Cheats über das Internet.
Downloads von Webseiten und
Newsgroups, Austausch via E-Mail

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum
des jeweiligen Herstellers

Neben der Weltneuheit DexDrive™
bietet INTERACT® Force Feedback Produkte
und aktuelle Game Accessories
für PC, PSX, N64 und Game Boy™

TONI OPL

DIE BOMBERMAN OFFENSIVE

Bald darf wieder gebombt werden! Hudson holt zum Rundumschlag aus und verbrät die Bomberman-Thematik erneut in zwei unterschiedlichen Spielen. Mit Bomberman World, das seit August letzten Jahres erhältlich ist und sich inhaltlich stark an dem Ur-Bomberman anlehnt, und Bomberman Wars, einem Strategiespiel, das bis dato nicht als PAL-Version erschienen ist, sind bereits zwei Spiele des kleinen Bombenlegers erhältlich. Mit Bomberman Fantasy Race und Bomberman soll das explosive Angebot nun erweitert werden.

BOMBERMAN FANTASY RACE



Die Fragezeichen verbergen zahlreiche Goodies wie Bomben und Raketen, die Ihr während des Rennens einsetzen könnt, um Euren Gegnern eins auszuwischen.

Nachdem schon diverse andere Puzzle- und Jump'n Run-Helden wie Mega Man oder Squares putzige Chocobos die Rennstrecke unsicher machten, erobern nun auch der helmtragende Bomberman und fünf seiner Freunde dieses Neuland. Auf seltsamen Kreaturen namens Tiras (eine Mischung aus Nilpferd und Dinosaurier) und Louies (Känguruh-artige Geschöpfe) liefern sie sich schweißtreibende Rennen. Selbstverständlich werden hier nahezu



alle aus der Bomberman-Serie bekannten Pick Ups zum Einsatz kommen. Mit Power- und Dreifach-Bomben, Raketen, Krafthandschuhen und etlichen anderen Goodies wird der Spieler den Gegnern heftig Feuer unterm Hintern machen können. Außerdem sind die Reittiere in der Lage, immer wieder kurze Sprints hinzulegen, um einiges an Boden gutzumachen und den einen oder anderen Mitsstreiter zu überholen.

Im Einzelspieler-Modus wird man sich gegen vier Kontrahenten behaupten müssen. Die drei Bestplatzierten erhalten ein Preisgeld, mit dem man sich Power Ups oder schnellere Rappen zulegen und außerdem die Teilnahme an weiteren Rennen sichern kann. Im



Zwei-Spieler Split Screen Mode werdet Ihr einen Wetteinsatz festlegen und um diesen gegen einen Freund antreten können.

Technisch hinterläßt die Preview-Version von Bomberman Fantasy Race allerdings keinen guten Eindruck. Die Grafik wirkt antikiert und der Sound gleicht stellenweise einem zu schnell laufenden Tonband. Es bleibt abzuwarten, ob sich bis zum PAL-Release Ende Juni dahingehend noch etwas ändert.

BOMBERMAN



Der vierbeinige Roboter stellt neben den feindlichen Bomben eine große Gefahr in diesem Level dar.

Ebenfalls im Juni wird eine weitere Auflage des Ur-Bomberman die Regale deutscher Videospielehändler füllen. Als wichtigste Änderung zu dem bereits erhältlichen Bomberman World ist die Tatsache anzuführen, daß die Entwickler wieder zur klassischen, isometrischen Perspektive zurückgekehrt sind, die eine wesentlich bessere Übersicht



schaft als die angedeutete 3D-Ansicht.

Im Einzelspieler-Modus beschränken sich die Level nun nicht mehr auf einen Bildschirm, sondern scrollen über mehrere Screens hinweg. Für alle Nostalgiker wird auch eine an die guten alten Zeiten erinnernde 8-Bit-Version enthalten sein.

Das spannendste Element jedoch bleibt nach wie vor der Fünf-Spieler-Modus (über Multitap). Zahlreiche Features wie Wippen und Förderbänder sollen in den Mehrspieler-Arenen für genügend Abwechslung und Spannung sorgen.

Bomberman stellt zwar den x-ten



Aufguß des Originals dar, kommt aber zumindest auf der PlayStation der Ur-Version am nächsten und wird seinen Schwerpunkt deutlich in der Multi Player-Option haben.



JETZT
JEDEN MONAT
NEU!

STAR WARS

TM

DIE COMIC-SERIE!

Deutsche
Erstveröffent-
lichungen!

60 SEITEN!

GROSSER
MAGAZINTEIL!

NUR DM 5,90!

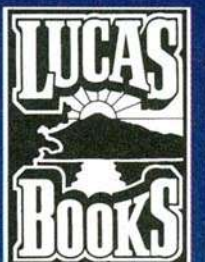
Darko Mačan
Jan Strnad
Autoren

Dave Gibbons
Anthony Winn
Robert Jones
Zeichnungen

Dave Gibbons
Angus McKie
Cover-Art

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de

HEFT 1 • AB 19. MAI ÜBERALL IM HANDEL!



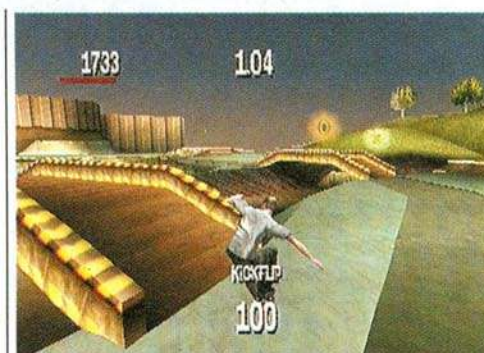
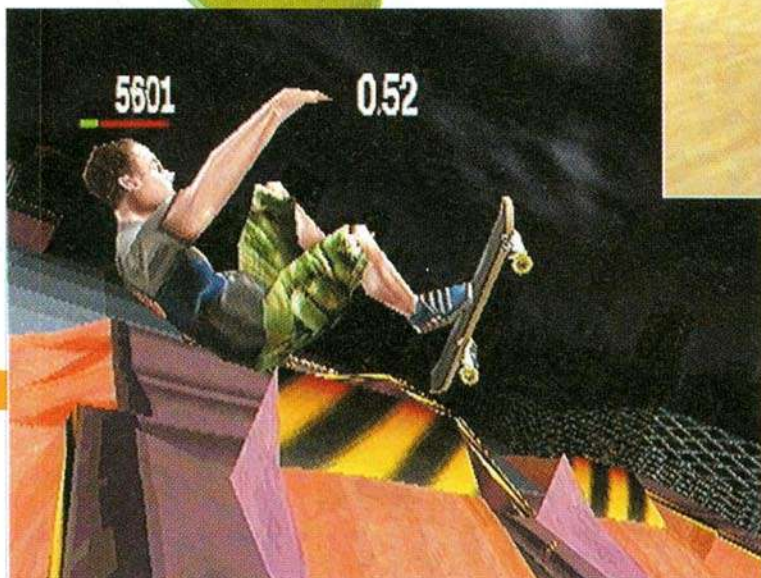
© 1999 Lucasfilm Ltd. & "™". All Rights Reserved. Used under Authorization.



SVEN LIEBOLD

Tony Hawk's PRO SKATER

Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Oktober



Sämtliche Tricks können miteinander kombiniert werden.

Gibt es überhaupt ein einziges gutes Videospiel rund um den Skateboard-Sport? Szenekenner werden sich wohl nur an EA's Skate or Die erinnern, welches allerdings bereits vor ca. 10 Jahren auf dem Commodore 64 für Furore sorgte. Um so trauriger, daß Electronic Arts das kürzlich erschienene Rollbrett-Spektakel Street-Sk8ter in einem lieblosen Fiasko enden lies, obgleich sie sich doch mit dem Oldie in die Herzen der Fans rollten. Zu gering war der Anspruch an den Spieler; die Tricks und Bewegungsabläufe fernab jeglicher Realität. Es gibt jedoch ein Licht am Ende des Tunnels. Nachdem sich die Schwaden der Apokalypse über dem kalifornischen Entwickler Neversoft gelüftet hatten, machten sich die emsigen Programmierer an den Versuch, endlich eine ernstzunehmende Umsetzung des beliebten Rollsports auf die Beine zu stellen.

Als Namensgeber kam selbstredend niemand anders in Frage als das absolute Urgestein dieser Industrie: Tony Hawk. Wenn Hawk in einem Wettbewerb die Half-Pipe betritt, könnte er sich eigentlich die Siegesprämie sofort aushändigen lassen, da er einfach der

ungeschlagene Meister dieser Königsdisziplin ist. Tony gibt dem Produkt aber nicht nur seinen Namen, sondern versorgt Neversoft stetig mit kreativem Input, der „seinem“ Spiel die nötige Qualität geben soll. Neben Hawk werden sich allerdings noch zahlreiche andere namhafte Skate-Personalities wie beispielsweise Geoff Rowley, Kareem Campbell, Bob Burnquist, Chad Muska, Bucky Lasek, Andrew Reynolds, Rune Giffberg und Jamie „ZERO“ Thomas finden. Die Polygonboarder werden außerdem wichtige Charakterzüge ihres jeweiligen menschlichen Konterfeis mitbringen.

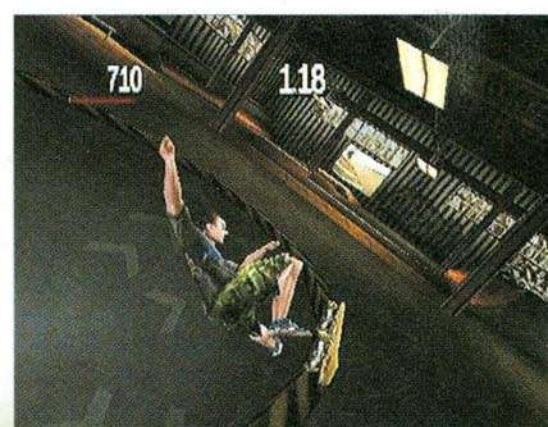
Pro Skater ist jedoch nicht nur irgendein „Snowboard-Game-auf-vier-Rädern“, sondern schlägt eine völlig andere Richtung ein. Der Spieler besitzt erstmalig die Möglichkeit, sich mit seinem Brett völlig frei in einem Areal zu bewegen. Ohne an einen vorgeschriebenen Pfad gebunden zu sein, kann man so munter der Skate-Kultur frönen. Die unterschiedlichen Locations decken dabei fast jedes gängige Skate-Terrain ab. Vom In- und Outdoor-Skatepark über ein Einkaufszentrum, diverse

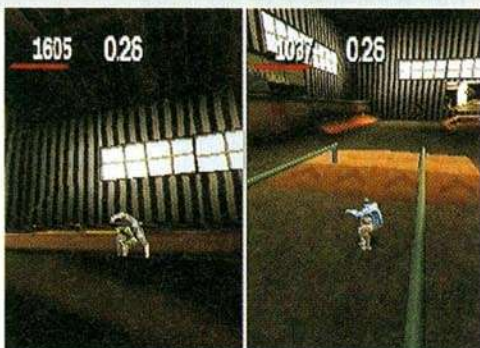
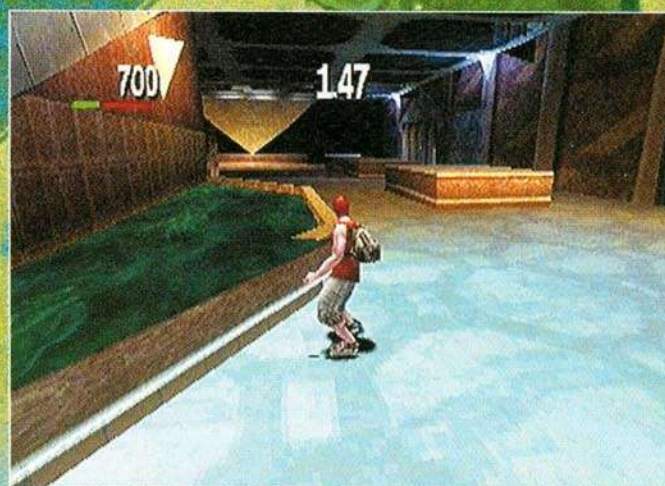
Downtown-Gebiete mit echtem Straßenverkehr, Schulen, Baustellen oder sogar berühmte Spots wie den Embarcadero oder Hubba Hideout in San Francisco, die fast auf jedem Skate-Video zu sehen sind. Besonders an diesen Örtlichkeiten sollte man ein wachsames Auge auf grimmige Ordnungshüter haben, die ohne mit der Wimper zu zucken von Kaffee und Donuts ablassen, um einem aufdringlichen Rollbrettfahrer die Handschellen anzulegen. Dazu kommen noch jede Menge Abkürzungen, versteckte Gebiete und und und...

Worauf das gespannte Skater-Auge allerdings blickt, sind in jedem Falle die Trickmöglichkeiten der Fahrer. Anders als im völlig überzogenen Street-Sk8ter überzeugen die Techniken hier weitge-

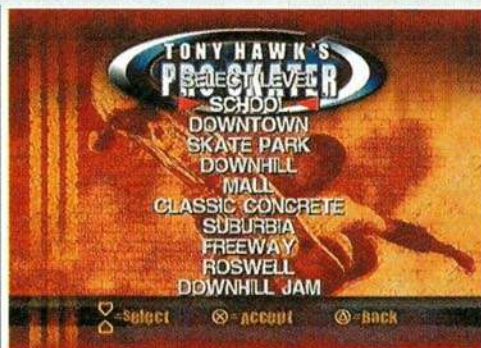


Die Grafikengine besticht durch immense Weitsicht und smoothie 30 fps.

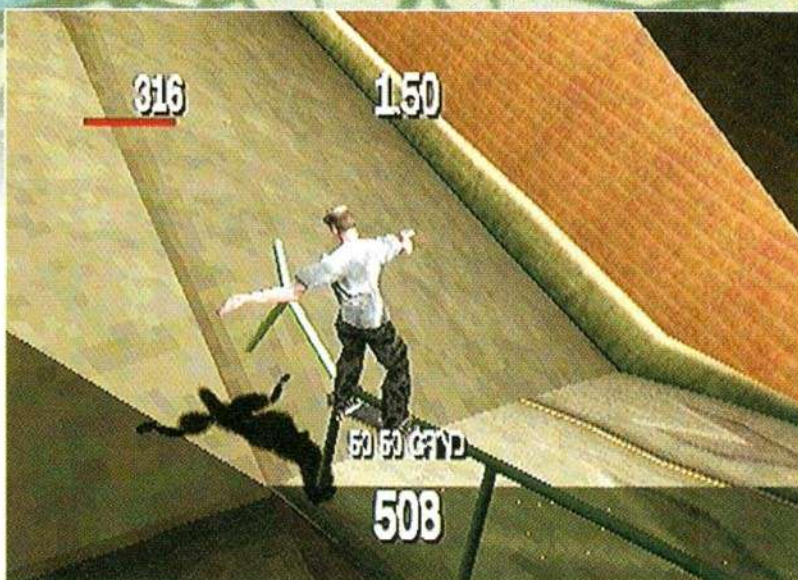




Im Splitscreen-Duell gibt es keine merklichen Geschwindigkeitseinbußen.



Insgesamt wird es 10 unterschiedliche Locations geben.



hend mit Realismus und vielfältigen Variationsmöglichkeiten. Per X-Taste wird gesprungen (Ollie, Nollie), während man mit den restlichen Standardbuttons in Kombination mit dem Steuerkreuz Flip-Tricks, Grabs und Grinds bzw. Slides ausführt, die zu Beginn noch auf jeweils acht Varianten beschränkt sind. Im Laufe seiner Karriere wird man jedoch die Möglichkeit haben, sein Trick-Spektrum gehörig aufzustoßen. Ferner besitzt jeder Fahrer neben den Basismanövern seine individuellen Moves, die obendrein miteinander kombiniert werden können (Nollie Backsideflip to Crooked-Grind shove it off). Abgerundet wird das Steuerungsvergnügen durch Analog-Unterstützung und passende Dual-Shock-Effekte.

Kernstück des Gameplays wird ein ausgefeilter Karrieremodus sein, der das Spiel aufwerten wird, da somit nicht nur simples Punktehorten gefragt ist. Um seinen Skater an unterschiedlichen Cups teilnehmen lassen zu können, muß man ihn zunächst langsam aufbauen. Der Spieler muß eigene Skate-Videos drehen, um bei Sponsoren unter Vertrag

genommen zu werden. Hierzu müssen in einigen Levels fünf Aufgaben gemeistert werden. Diese beinhalten zum Beispiel außergewöhnliche Stunts, einfache Rennen oder die Interaktion mit bestimmten Objekten der jeweiligen Umgebung. Abhängig vom gewählten Charakter wird jede Karriere etwas anders verlaufen. Bei Erfolg wiederum werden unterschiedliche Goodies wie neue Boards oder Level freigeschaltet.

"PRO SKATER IST NICHT NUR IRGEND EIN 'SNOWBOARD-GAME-AUF-VIER-RADERN', SONDERN SCHLÄGT EINE VÖLLIG ANDERE RICHTUNG EIN."

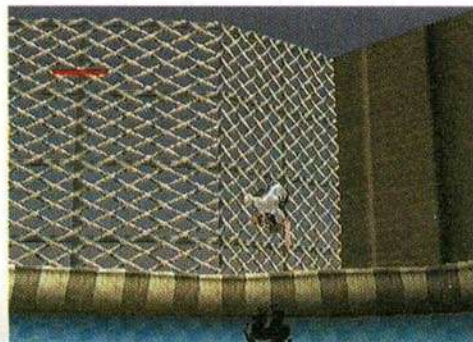
Für den Zwei-Spieler-Spaß sorgen zahlreiche Spielvariationen, die am gewohnten Splitscreen ausgetragen werden. Im „Graffiti-Mode“ wird jedes geskatete Hindernis von dem jeweiligen Fahrer mit seinem Logo markiert. Gelingt es allerdings dem Kontrahenten einen härteren Trick am selben Spot zu meistern, wird kurzerhand das vorherige Zeichen mit einem neuen übermalt. Sieger ist, wer seine Marke an möglichst vielen Stellen in einem Level hinterlassen hat.

Für den nötigen Schwung auf den Brettern werden ausgewählte Bands aus den Bereichen HipHop, Ska, Punk und Hardcore sorgen, da es glücklicherweise keine ausschließlich typische Skate-musik gibt. Wie auch in Bruce Willis' Abenteuer werden wir in den Arealen einige Videoleinwände finden, die entweder Musikvideos oder Ausschnitte aus Skatefilmen zeigen. Für authentische Soundeffekte sorgen eigens dafür

in unterschiedlichen Skateparks gesampelte Geräusche. Neversoft plant sogar die ganze Heftigkeit eines Sturzes dem Spieler zu vermitteln, indem man nicht nur das dumpfe Aufschlagen von Knochen auf Beton hören wird, sondern vereinzelt Blutspuren auf dem Asphalt zu sehen sein sollen.



Das Replay zeigt die spektakulärsten Manöver.



Chad Muska hat auch vor 15 Treppenstufen keine Angst.

PLANE CRAZY

SVEN LIEBOLD

Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Project 2 Interactive
Entwickler	Inner Workings
Erhältlich ab	14. Juni



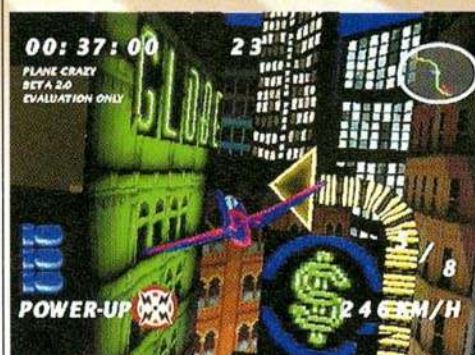
Pick-Ups werden als leuchtende Items markiert.

Daß spannende Rennen nicht nur auf Asphalt ausgetragen werden müssen, demonstrieren die Holländer Project 2 Interactive. Tiefergelegte PS-Boliden und Breitreifen sucht man hier vergebens. An Bord einer Propellermaschine kämpft man in einem Verfolgerfeld von sieben Mitbewerbern um einen Platz auf dem ersehnten Siegerpodest.

Obgleich das Spiel schon vor einiger Zeit für den PC erschienen ist, bietet es sich gerade wegen seines leicht zugänglichen Gameplays ideal für den Konsolenmarkt an. Wahlweise im Turnier- oder Einzelrennen versucht man, sich durch fünf unterschiedliche Kurse zu winden, die sich allesamt in ihrer Thematik unterscheiden. Angefangen von bergigen Canyons über enge Abwasserkanäle bis hin zu vertrackten Hochhäuserschluchten in einem Großstadtszenario - die passable Grafik sorgt für Abwechslung. Selbstredend sind die Tracks mit etlichen Abkürzun-



Flaps statt Spoiler!



Der Großstadtschunzel verwirrt durch komplizierte Streckenführung.

gen versehen worden, die sofern sie gefunden werden, dem Piloten einen entscheidenden Sekundenvorteil bringen. Ähnlich wie diverse Fun-Racer à la Mario Kart enthält Plane Crazy ein Pick-Up System, das den Piloten mit nützlichen Extras versorgt. Mit Raketen können ausgewählte Landschaftsobjekte zerstört werden, um somit den Gegnern den Weg abzuschneiden oder sie mittels martialischer Feuerkraft vom Himmel zu holen.

Das Aussehen der acht steuerbaren Flugvehikel läßt sich in einem Auswahlscreen individuell gestalten. Es können verschiedene Logos und Stilelemente angebracht werden, um schließlich ganz den Vorstellungen des Piloten zu entsprechen. Aber nicht nur im Look unterscheiden sich die fliegenden Kisten. Ob einmotorig oder mit zwei Propellern, jedes Gefährt steuert sich anders. Kleinere Bauarten überzeugen zwar mit extremer Wendigkeit, welche aber mit einer sehr hohen Sensibilität beim Manövrieren verbunden ist und



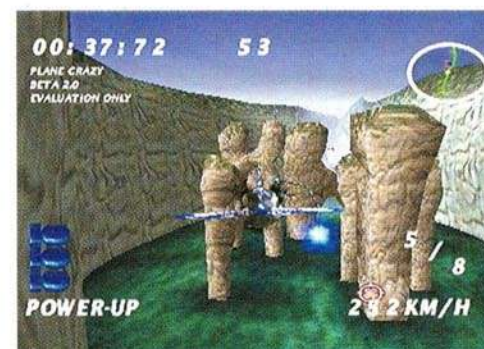
Alle Flugzeuge können in ihren Attributen verbessert werden.



Trotz teils grober Texturen erfüllt die Grafik ihren Zweck.

somit oft zu Frusterlebnissen führt. Massivere Flieger steuern sich zwar benutzerfreundlicher, jedoch auch etwas träger. Der Spieler hat aber im Laufe eines Turniers die Möglichkeit, mit seinen eingetragenen Preisgeldern sein Vehikel in unterschiedlichen Attributen aufzuwerten. Bei diesen Updates erhöht sich beispielsweise die Endgeschwindigkeit, verbessert sich die Luftbremse oder verschafft sich der Motor mehr Biß.

Die uns vorliegende Beta-Version machte einen grundsoliden Eindruck. Steuerung und Flugverhalten konnten durchaus nachvollzogen werden. Sollten bis zum Release noch die zahlreichen unschönen Clipping-Fehler beseitigt werden, hat Plane Crazy durchaus Potential Fuß zu fassen. Ein Fun-Racer der anderen Art eben.



Das Zielkreuz markiert die Stelle, an der dieser Fels gesprengt werden kann.

FAIRPLAY



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

Memory-Card 2 MB (30 BI.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.) 39,99

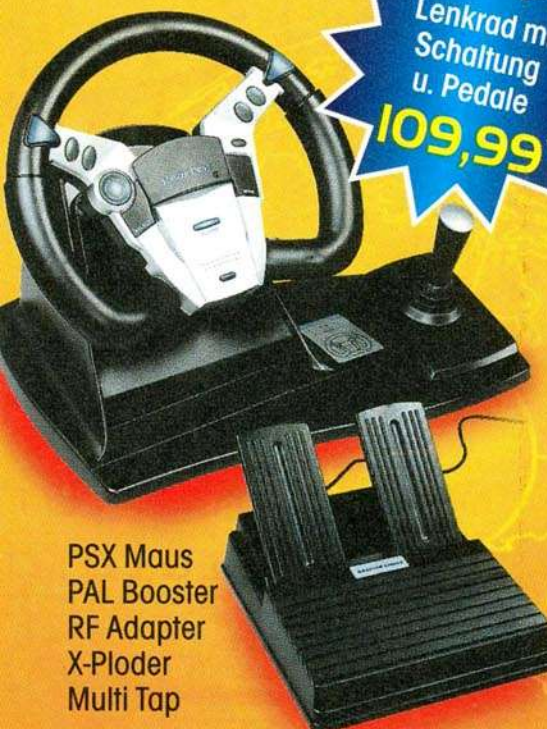
RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



**Twinshock
(Analog +
Shock)**
32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

**Lenkrad m.
Schaltung
u. Pedale**
109,99



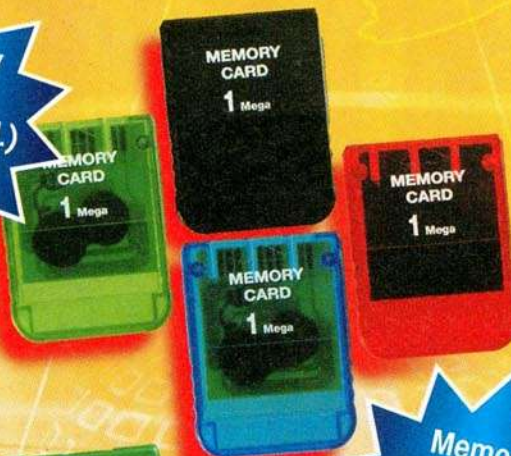
PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel,
mit Pointer) 79,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

**Memory-
Card
1 MB (15 BI.)**
9,99

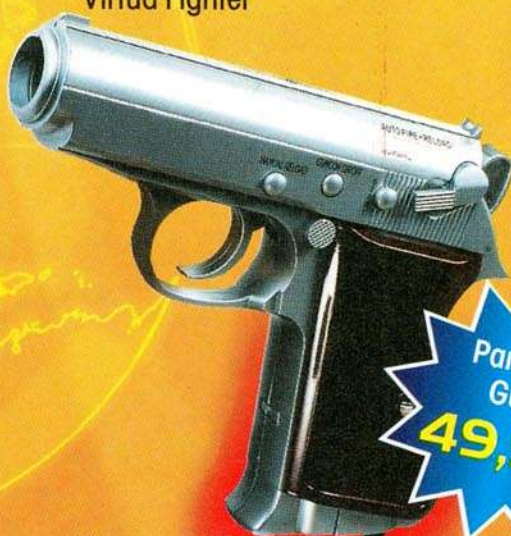


**Memory-
Card
8 MB (120 BI.)**
24,99

Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incomming 119,99
Pen Pen Tricelon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99



**Panther
Gun**
49,99

Software PSX

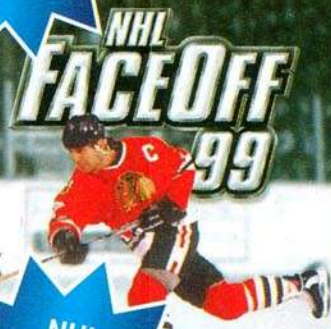
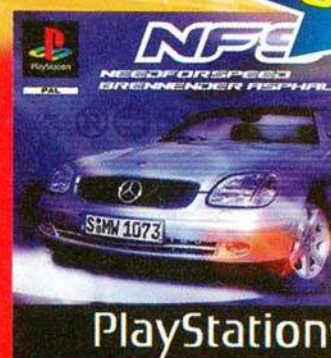
A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99



Civilization 2
82,99

Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99

**Need 4
Speed 4**
82,99



**NHL
FACE OFF 99**
79,99

Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht



MARK LIEBOLD

SABOTEUR

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Tigon Software
Erhältlich ab	3. Quartal



Shins verschiedene Kampftechniken eröffnen dem Spieler vielfältige Angriffsmöglichkeiten.

Bereits mit Tomb Raider vermochte Eidos Interactive Millionen von begeisterten PlayStation-Usern in ihren Bann zu ziehen. Den Erfolg der Serie nur der großbusigen Hauptakteurin Lara Croft zuzuschreiben wäre jedoch etwas übertrieben. Zwar vermag Lara dank ihrer wohlgeformten Figur mehr als nur einen Männerkopf durcheinander zu wirbeln,

doch bestehen die drei Teile des genreprägenden 3D-Action-Adventures vor allem durch ihre innovativen Ideen (hauptsächlich der erste Teil), das großartige Abenteuerflair, die gelungene Story und die gute Grafik. Eidos Interactive scheint dies allerdings nicht genug zu sein und plant, im Herbst mit Saboteur wieder einmal neue Maßstäbe unter den 3D-Action-Adventures zu setzen.

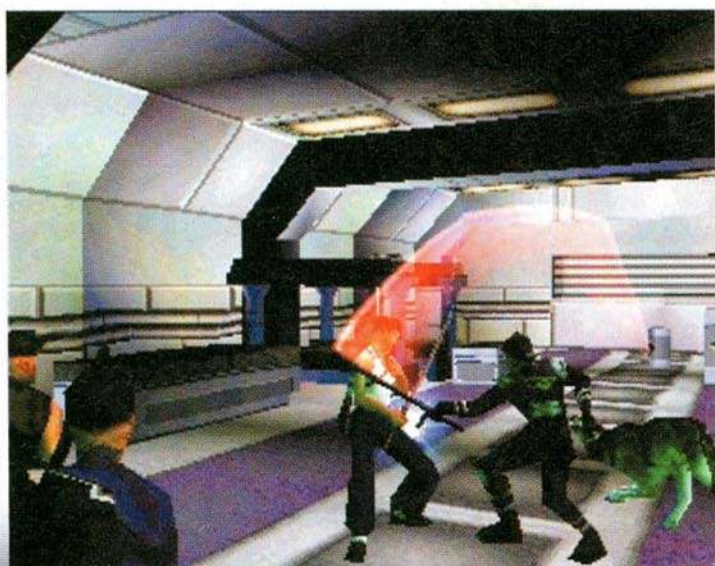
Shin Ienaga kennt nur noch einen Gedanken - Rache. Seine Wut, seine Aggressionen und sein Haß gelten der G.E.N.E.-Corporation, an deren Händen das Blut seines Großvaters klebt. Doch das ist für den Ninja nicht genug der Schande und der Pein, denn auch seine Schwester wurde ein Opfer des Multikonzerns. Doch für sie besteht noch Hoffnung, da sie sich zwar in Gefangenschaft der G.E.N.E.-Corporation befindet, aber immer noch am Leben ist. Wenn er schon seinen Großvater nicht retten konnte, so muß er doch wenigstens das Leben seiner Schwester retten. Shin darf keine weitere



PC-Version

re Schande über den kläglichen Rest seiner Familie bringen, und das weiß er nur zu gut...

Auf den ersten Blick ähnelt Saboteur trotz der großen Ankündigungen Tomb Raider (welches 3D-Action-Adventure tut das nicht?), dies liegt aber nur an der inzwischen schon klassischen Third-Person-Perspektive, da Shin Ienaga weder besonders weiblich aussieht noch durch vermoderte Tempelgänge oder über unwegsame Dschungelpfade hastet. Ein besonderes Feature an Saboteur ist zweifelsohne Shins Wolfshund Shiro, der ihn auf seinem Weg durch die G.E.N.E.-Konzernkomplexe begleitet. Die Steuerung des treuen Vierbeiners wird vom Computer übernommen. Shiro dient nicht nur als



PC-Version





Mit einem gekonnten Schwertstreich streckt Shin einen seiner drei Gegner gnadenlos nieder

schlagkräftiger Kampfpartner, sondern hilft dem Spieler mit Hilfe seiner ausgeprägten Hundesinne auch bei der Orientierung oder warnt vor herannahenden Gegnern. Der Hund sollte aber auf keinen Fall nur als eine Art lebendes Radar betrachtet werden. Wenn man sich nicht genug um Shiro kümmert, muß man früher oder später ganz alleine durch die weiten High-Tech-Korridore streifen.

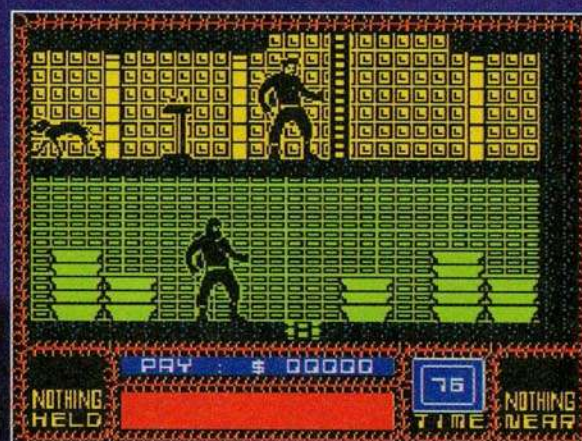
Im Vergleich zu anderen Vertretern des Genres wird Saboteur über ein umfangreiches und ausgeklügeltes Kampfsystem verfügen. In den meisten 3D-Action-Adventures ist der Gebrauch von Waffen auf Pistolen, Gewehre, Granaten oder ähnliche Schußapparate beschränkt. Viele der Helden wie etwa Lara können sich nicht einmal mit ihren eigenen Händen zur Wehr setzen, sondern müssen stets auf ihre Schießprügel zurückgreifen. Shin dagegen ist ein Meister der fernöstlichen

Kampfkünste und stellt dies auch mehr als nur einmal unter Beweis. Zwar kann sich der Ninja auch herumliegender Handfeuerwaffen bedienen, doch verläßt er sich lieber auf sein altherwürdiges Katana und seine eigenen körperlichen Fähigkeiten. Im Kampf wenden sich Shin und sein Hund Shiro automatisch dem nächststehenden Gegner zu. Sobald das Geplänkel beginnt, wechselt der Ninja in den Kampfmodus. In Saboteur herrschen in den Nahkämpfen nicht etwa simple Faustschläge und Fußtritte vor, sondern atemberaubende Schwertduelle à la Bushido Blade und nervenzerreißende Handgemenge, die einem reinrassigen Beat'em Up sowohl



PC-Version

SABOTEUR



Nick Davids, Firmengründer von Tigon Software, die derzeit an Saboteur für die PlayStation und den PC werkeln, arbeitete schon vor gut 17 Jahren für Durell



an Saboteur. In dem Klassiker schlüpft man ebenfalls in die Rolle eines Ninja, der aber nicht darauf aus ist seine Familie zu rächen, sondern die Absicht hat in einem Lagerhaus eine wichtige Diskette zu stehlen. Das Abenteuer beginnt in der dunklen Kanalisation und endet mit der Flucht via Helikopter. Um die Diskette zu finden und den Heliport zu erreichen, blieben nur wenige Minuten Zeit. Eine falsche Abzweigung, ein falscher Tritt, und schon sind Wachen und Schäferhunde zur stellen, die den ungebetenen Gast mit aller Gewalt von seinem Vorhaben abhalten wollen.

45

SABOTEUR II AVENGING ANGEL

Im zweiten Teil, der den Untertitel Avenging Angel trägt, übernimmt man die Rolle von Nina, der Schwester des ersten Saboteurs, die die Arbeit ihres Bruders fortsetzt, der, nachdem er die Diskette bei seinem Auftraggeber abgeliefert hatte, aus dem Verkehr gezogen wurde. Während man in Saboteur nur in einem Gebäude sein Unwesen trieb, wartet der zweite Teil mit einer ganzen Base inklusive dreier Gebäude und Umgebung auf, die sich auf insgesamt 700 Bildschirmen aufteilen. Bereits 1982 sorgte der Titel Saboteur, damals für den ZX Spectrum und später für den C64, für viel Furore, da es sich nicht nur um einen reinen Shooter bzw. Prügler handelte, sondern von allem etwas enthielt. Allein die Tatsache, daß man verschiedene Gegenstände und Waffen einsetzen konnte, sowie die spannende Atmosphäre und die für 1982 großartige Grafik machten Saboteur zu einem Hit. Wollen wir nur hoffen, daß das diesjährige Saboteur genauso ein Referenztitel wie schon 1982 wird.





Im Vergleich zu der PC-Version (hier im Bild) muß sich Saboteur auf der PlayStation noch etwas anstrengen.



PC-Version



Die große Liebe zum Detail der Programmierer kann man besonders gut in den herrlichen Computerräumen mit ihren schwarzen Marmorapplikationen und den originalgetreuen Terminals bewundern.

rianten ausprobieren muß, um als Sieger aus dem Duell hervorzugehen. Die Anpassungsfähigkeit der Feinde beschränkt sich aber nicht nur auf ihre Defensive. Schlag für Schlag versuchen sie, durch Shins Verteidigung zu brechen, verändern und erweitern nach und nach ihr Angriffsspektrum und pro-

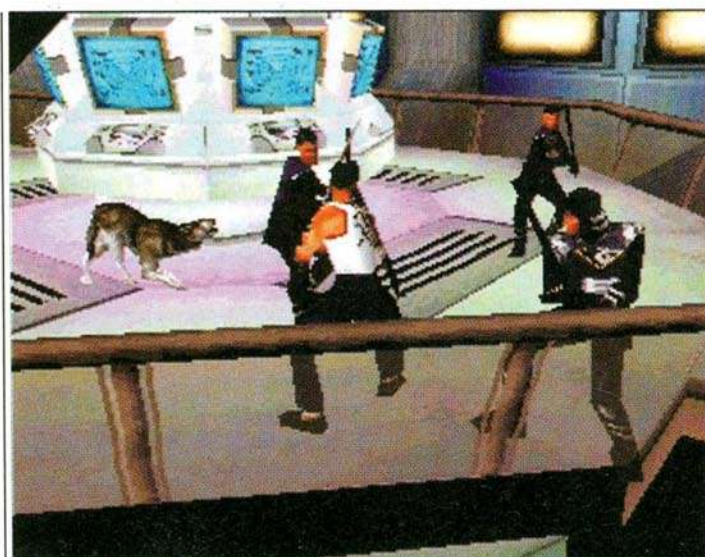
keinster Weise mit seinen Qualitäten gleichzusetzen. Neben Shins unterschiedlichen bewaffneten wie unbewaffneten Kampftechniken kann der Spieler aber auch auf andere, ninjatypische Fähigkeiten wie etwas das Erklimmen von Wänden zurückgreifen. Ob man sich allerdings auch der bekannten Ninjamagie (Unsichtbar machen, im Schatten verstecken usw.) bedienen kann, bleibt abzuwarten.

Trotz des ausgeprägten Kampfsystems bleiben klassische Rätsel- und

„IN SABOTEUR HEBSCHEN IN DEN NAHKÄMPFEN NICHT ETWA SIMPLE FAUSTSCHLÄGE UND FUSSTRITTE VOR, SONDERN ATEMBERAUBENDE SCHWERTDUELLE À LA BUSHIDO BLADE UND NERVENZERREISSENDE HANDGEMENGE, DIE EINEM REINRASSIGEN BEAT'EM UP SOWOHL IN ABWECHSLUNG ALS AUCH IN SCHLAGVIELFALT IN NICHTS NACHSTEHEN WERDEN.“

bieren, ihn mit fiesen Taktiken zu täuschen. Shin lenaga ist zwar ein Ninja, aber er ist nicht, wie man es von einem Assasinen aus der Zeit des feudalen Japans gewohnt wäre, in einen dunklen Anzug mit Gesichtsmaske gehüllt, sondern schreitet nur mit Hose und Unterhemd bekleidet in den Kampf gegen die G.E.N.E.-Corporation. Sein schlichtes, untypisches Äußeres ist allerdings in

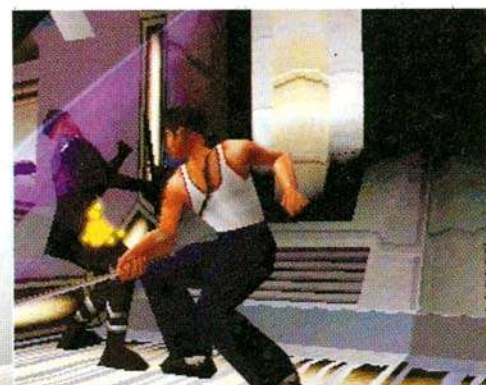
Forschungselemente aber keineswegs aus, sondern bestimmen das Spielgeschehen genauso wie die Gefechte und die ausgefeilte Story. Leider muß man sich noch bis Herbst gedulden, bis man erfährt, ob Shin lenaga und sein Hund Shiro tatsächlich vermögen, ein neues Zeitalter einzuläuten.



Mit lautem Gekläffe versucht Shiro, die drei Angreifer von seinem Herrchen abzulenken.



PC-Version



3059



**"GEORG HAT AUCH EINE!"
zu sehen auf NBC "GIGA"**

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"

je nur 49,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist
(CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung!
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
59,99 DM NEU: Demnächst in weiteren Farben!
PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK
PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM

BONUS

JAM ab sofort mit PSX-Colorchip!

3179



Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweils bestmöglichen Qualität anschließen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das Jam!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln.

incl. PlayStation S-Video-Kabel **nur 179,99 DM**

S-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
S-Video-Kabel Dreamcast 29 DM

SUPERCHIP®

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET!

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie"

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitaufwendige Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt!

100

Stück 15 DM

3 Stück je 12 DM

5 Stück je 7,80 DM

10 Stück je 5,90 DM

25 Stück je 5,56 DM

50 Stück je 4,98 DM

100

Stück 15 DM

3 Stück je 12 DM

5 Stück je 7,80 DM

10 Stück je 5,90 DM

25 Stück je 5,56 DM

50 Stück je 4,98 DM

3129



ACTIVATOR® nur 98 DM

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

BONUS ACTIVATOR AB SOFORT MIT PROBEHEFT "PlayStation Cheats and More"

game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM

VIRTUAL GUN®

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



es gelten unsere AGBs!

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 DM

alle Karten > 1 MB mit LCD-Display

MEMORYCARDS UNKOMPRIMIERTE

MEMORYCARDS

1 MB 9 DM 1701 2 MB nur 18 DM 1802

8 MB 29 DM 1708 3 MB nur 28 DM 1803

24 MB 38 DM 1724 4 MB nur 38 DM 1804

40 MB 52 DM 1740 6 MB nur 48 DM 1806

56 MB 62 DM 1756 8 MB nur 58 DM 1808

72 MB 74 DM 1772

NEU:



Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur 498 DM

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

7100 RGB-Kabel 19 DM

7529 S-Video-Kabel 29 DM

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM

6299 Joypadverlängerung 5 DM

6288 RumblePACK 10 DM

6500 RF-Modulator 10 DM

6529 S-Video-Kabel 29 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109

Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130

Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175

RGB-Kabel mit Entstörfilter 15 DM 1100

RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120

RGB-Kabel G-CON 25 DM 1110

RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101

Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292

Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299

Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301

Playstation-Tasche 28 DM 5001

2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208

RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 1500

PAL-Booster PSX 28 DM 1600

PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600

Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305

Cobra-Pad PSX 10 DM 1205

The Glove PSX 98 DM 3098

Maus für PSX 29 DM 3007

Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 3006

PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001

MovieCard für PSX 139 DM 3139

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Genre	Action-RPG
Spieler	1-2
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	frühestens 2000



Eine zweiseitige Anzeige, auf der ein einsamer Baum sehr effektiv ein Logo verdeckt. Daneben steht eine Frage: „Wartest Du auf einen weiteren Traum?“. Mit dieser Werbung schürte Square Japan vor einiger Zeit die Gerüchteküche um die lang ersehnte Fortsetzung der Seiken Denetsu-Serie, deren letzter Teil 1995 für das SNES erschien. Offiziell bestätigt wurden die Gerüchte schließlich auf der Tokyo Game Show '99 Spring.

Legend of Mana wurde selbstverständlich den Möglichkeiten der Play-Station angepaßt. Dies bedeutet aber nicht, daß SC und NSC als grobe Polygonmodelle über den Bildschirm wandern, weil das Erfolgskonzept 3D unbedingt und um jeden Preis durchge-



Artefakte, mit denen die Landkarte belebt wird, erhaltet Ihr von NSC oder besiegten Endgegnern.

LEGEND OF MANA

MISCHA STRECKER



Kämpfen macht zu zweit mehr Spaß. Außerdem ist es weit effektiver.

boxt werden sollte. Die Entwickler hielten an den alten 2D-Hintergründen und -Charakteren fest, allerdings wurden die Grafiken um einiges aufwendiger und detaillierter gezeichnet. Lediglich den Zaubern wurde durch einige wenige Polygone der letzte Pfiff verpaßt.

Vor allem das Wort „bunt“ fällt einem ein, wenn man die Sprites und Bitmap-Hintergründe betrachtet, aber eine andere Grafik würde überhaupt nicht zum märchenhaften Ambiente in Legend of Mana passen. Vielmehr noch, ein moderner 3D-Look würde dieses Spiel und die Atmosphäre, die es vermitteln will, vernichten.

Wie bei ziemlich jedem Japan-Rollenspiel üblich, erschafft Ihr Eure Charaktere nicht selbst, sondern bekommt sie quasi vorgesetzt. Legend of Mana bildet da (leider) keine



Lediglich bei den Zaubern kommen Polygone zum Einsatz.



Die Karte wird erst nach und nach mit neuen Dörfern und Dungeons gefüllt.

Ausnahme. Zumindest habt Ihr die Wahl, welchen der beiden Protagonisten Ihr spielen wollt. In der Demo hat dies zwar noch keine Auswirkungen auf das Spiel, in der fertigen Version werdet Ihr Euch jedoch an dieser Stelle für eine von zwei völlig unterschiedlichen Questen entscheiden. Habt Ihr festgelegt, mit welchem der beiden Ihr spielen werdet, müßt Ihr noch eine Waffe auswählen, bevor das Spiel beginnen kann. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem Ihr das Haus, in dem Ihr wohnt, verlaßt, läuft alles wie gewohnt ab. Ihr lauft herum, redet mit den Anwesenden und laßt Euch von ihnen reich beschenken. Sobald Ihr aber zum nächsten Dorf aufbrecht, kommt eine der augenfälligsten Neuerungen zum Vorschein, das „Land Maker“-Konzept. Anstatt eine vorgegebene Landkarte nach und nach zu erforschen und Dorf für Dorf abzuklappen, bevölkert Ihr das Land quasi in Eigenregie. Jedesmal, wenn Ihr einen der Bosse besiegt habt oder einem NSC





Die Charaktere im Gruppenbild.



Was uns diese Schönheit zu sagen hat, läßt sich leider nur raten, aber wahrscheinlich wollte sie uns nur vor dem riesigen, bösen Monster mit der großen Axt warnen.



Ein Mitstreiter gesellt sich zu Euch.



Die übliche Auflistung der gewonnenen Erfahrung nebst Kohle.



Gegner werden nicht automatisch angegriffen. Manchmal führen sie ein wenig Small Talk.

hilfreich zur Seite gestanden seid, erhaltet Ihr ein Artefakt, mit dem Ihr die Karte erweitern könnt, indem Ihr es neben bereits „erforschten“ Gebieten ansiedelt. Wohin genau und vor allem wann Ihr baut, bleibt Euch überlassen. Die Storyentwicklung verläuft dadurch nicht linear, sondern je nachdem, was Ihr eben wann wohin baut. Der Wiederspielwert von Legend of Mana steigt dadurch enorm. Da jeder „ausbaufähige“ Punkt der Karte zudem noch einem der acht Elemente bzw. Mana zugeordnet wird, hat die Wahl des Bauplatzes auch Auswirkungen auf den Ort. Ein Dungeon auf einem der Dunkelheit angehörigen Feld stellt Euch gewiß vor größere Probleme als dasselbe Dungeon, welches auf ein Lichtfeld gezaubert wurde.

Das actionlastige Kampfsystem aus Secret of Mana wurde beibehalten und erweitert. Wie schon im Vorgänger läßt man während eines Kampfes eine Energieleiste auf. Je länger Ihr die Attacke hinauszögert, desto härter und wirkungsvoller fällt sie aus. Insgesamt existieren drei verschiedene Angriffsvarianten: Die „Quick Attack“ erlaubt mehrere schnelle Schläge hintereinander, allerdings verursachen sie nicht so viel Schaden. Ganz im Gegensatz zur „Power Attack“: Es dauert zwar eine Weile, bis man sie ausführen kann, aber wenn sie trifft, jammert das Opfer erst einmal über heftige Kopfschmerzen. Die dritte und zugleich drastischste Möglichkeit, einen Feind ins Nirvana zu schicken, heißt „Power Move“ und hängt von der verwendeten Waffe ab, die man am Anfang wählt. Der nette Nebeneffekt dieses Angriffs ist, daß Ihr für kurze Zeit unverwundbar werdet

und den Angriff in Ruhe ausführen könnt. Hat sich ein Gegner in seine Bestandteile aufgelöst, so verliert er Edelsteine und Goldstücke. Erstere erfüllen die Funktion von Erfahrungspunkten, letztere müssen wir nicht wirklich erklären, oder? Der Haken an dieser Art des Levelanstiegs besteht leider darin, daß Ihr die Edelsteine innerhalb sehr kurzer Zeit einsammeln müßt, da sie ansonsten verschwinden und der Kampf

„DIE ENTWICKLER HIELTEN AN DEN ALTEN 2D-HINTERGRÜNDE UND -CHARAKTEREN FEST, ALLERDINGS WURDEN DIE GRAFIKEN UM EINIGES AUFWENDIGER UND DETAILLIERTER GEZEICHNET. LEDIGLICH DEN ZAUBERN WURDE DURCH EINIGE WENIGE POLYGONE DER LETZTE PFIFF VERPASST.“

für die Katz war. Selbstverständlich bietet Legend of Mana wieder eine Mehr-Spieler-Funktion. Mit einem zweiten Controller kann sich ein Freund einklinken und die zweite Figur übernehmen. Der mögliche dritte Charakter bleibt allerdings der CPU vorbehalten. Aber egal, ob mit einem menschlichen Kompanion oder in Allianz mit der CPU - steht man im Kampf dicht bei-

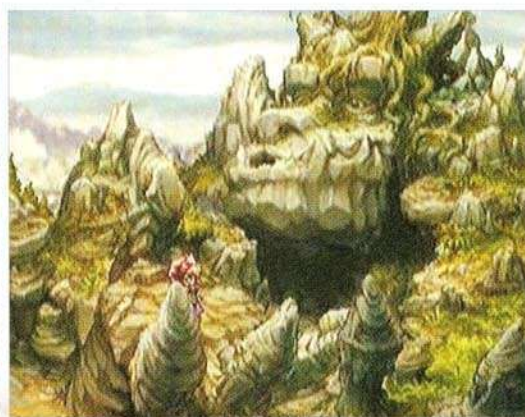
sammen, so fängt nach kurzer Zeit die Statusleiste an zu blinken und die beiden Charaktere können einen „Double team move“ ausführen.

Leider stand uns für dieses Preview nur eine japanische Demoverision zur Verfügung, so daß sich über die

Geschichte und Charaktere nicht viel sagen läßt. Wenn Story und Protagonisten aber ebenso an die Tradition der Vorgänger anknüpfen wie das restliche Spiel, können wir auf ein weiteres Highlight aus dem Hause Square hoffen. Ob und vor allem wann Legend of Mana auch als PAL-Version zu haben sein wird, steht leider noch in den Sternen. Eine Veröffentlichung in den USA ist ebenfalls noch offen.



Ein weiterer Tribut an moderne Zeiten. Baumwesen und „Steinbeißer“ wurden gerendert.





fun.generation

BRINGT

FARBE INS LEBEN

fun.generation

das fachmagazin für videospiele und artverwandte medien **spiele.lifestyle.kompetenz**

am.kiosk

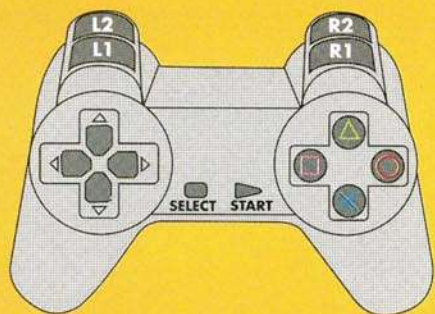


Gunter Glos

Tips & Tricks

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- O=Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten:
Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 06/99

C & C Alarmstufe Rot - Platinum	51-52
Bust-A-Move 4	52
Eliminator	53
Rally Cross 2	53-54
Madden NFL 99	54
X Games Pro Boarder	54
FIFA 99	54
Army Men 3D - Import	55
Gex Deep Cover Gecko	55-56
Um Jammer Lammy - Import	56
WCW/nWO Thunder	56
Running Wild	56
O.D.T.	57
Civilization 2	57
Need For Speed - Brennender Asphalt	57
Monster Speed	57
Gamebuster Codes	58

Player's Guide

Warzone 2100 (Teil 1)	75-82
-----------------------	-------

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

C & C Alarmstufe Rot

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Soviet Paßwörter

Schwierigkeitsgrad Normal:

Level	Paßwort
01	.DVP0IP6IO
02	.1S9YO3VES
03	.XN37LY30
04	.JMA4ZT5OO
05	.8DF7W9EKW
06	.F3YG25D22
07	.PJJXIGKAO
08	.1CWRG4U1D
09	.HKI2MZ7B0
10	.DZSP1A192
11	.JMA4JMHF8
12	.M15QSF3MK
13	.RQCNBLB1K

Schwierigkeitsgrad Schwer:

Level	Paßwort
01	.XNLG82RJF
02	.LK5EEGGFJ
03	.DV7RWZK4R
04	.ZUEOR7RPF
05	.S5BNMMZLN
06	.VB20UJZ3T

07	.9BFD8T5BF
08	.L4S76HF24
09	.1CEICCSCR
10	.T7W9TONAT
11	.ZUEOB03GZ
12	.ADT2GROMB
13	.JMSVXWV1B

Alliierte Paßwörter

Schwierigkeitsgrad Leicht:

Level	Paßwort
01	.PJ16L7Y9Q
02	.U7WWXFXOO
03	.9BFD73QU2
04	.1S9GYR2G3
05	.RAZY8LXLZ
06	.V962KGLA9
07	.09DO5XLM7
08	.K1RDIWZXV
09	.BI8308HLY
10	.P5VR3X2XP
11	.17VLVY3MM
12	.50YN7KLJF
13	.X8H2TISIB
14	.XN3P4X8J

>>>>

C & C Alarmstufe Rot

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Buttons anzuklicken. Dann steuert Ihr den Zeiger über die Piktogramme (X,□,△,○) in der seitlichen Menüleiste und drückt auf jedes mit der rechten Maustaste. Achtung: es ist wichtig, daß alle Einheiten deselektiert sind, bevor Ihr die Cheat eingibt! Falls das Spiel die Cheats trotzdem verweigert, solltet Ihr zuerst eine Basis und ein Kraftwerk bauen oder gegebenenfalls reparieren und es dann noch einmal probieren.

Der nukleare Angriff

Wenn Ihr einen nuklearen Angriff starten möchtet hilft Euch die folgende Piktogramm-Kombination:
○,X,○,△,□,△,□



Die Fallschirm-Bombe

Um die Para-Bombe zur freien Verfügung zu haben müßt Ihr □,X,○,○,X,△ eingeben.

Die Zeitverschiebung

Um die Zeit zu beeinflussen solltet Ihr es mal mit dem folgenden Code probieren : △,○,○,□,□,X.

Viel Geld

Um Euch mit ausreichend flüssigen Mitteln zu versorgen gebt Ihr als Code □,□,○,X,△,○ ein. Jedes Mal, wenn Ihr diesen Code eingibt, dann erhöht sich Euer Kontostand um 1000 Dollar.



>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

C & C Alarmstufe Rot

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Schwierigkeitsgrad Normal:

Level	Paßwort
01	.T3T2JO662
02	.U7WWXX6L0
03	.17VLBN0SE
04	.X8HK0ABEF
05	.VURU625IB
06	.N5M500V8L
07	.WPLS7GUKJ
08	.K1RDIE8U7
09	.BI830QQIA
10	.TPNN1EAU1
11	.17VGCJY
12	.50YN72UGR
13	.P4XAX22GN
14	.XN3PGM65V

Schwierigkeitsgrad Schwer:

Level	Paßwort
01	.T3T21XT52
02	.U7WWXFFXX
03	.9BFD7383B
04	.X8HKIJY0F
05	.VUOBS4B
06	.N5MA69IUL

07	.WPLSPPH6J
08	.K1RD0NVG7
09	.F20ZGYC4A
10	.TPJNXG1
11	.5RBOY5Y
12	.5QPBH2R
13	.P4XAFBP2N
14	.17VLWUSRV

Die Ameisen-Missionen

Zuerst solltet Ihr das Spiel komplett durchgespielt haben. Im nächsten Durchgang stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad auf „Hard“ und selektiert den Campaign-Modus. Jetzt begeben sich Ihr nach England, um die Ameisen-Missionen zu spielen.

Um die folgenden Cheat-Codes zu aktivieren, müßt Ihr die O-Taste drücken, um die Teams auswählen zu können. Mit dem Cursor gebt Ihr dann folgende Codes mit der O-Taste ein. Falls Ihr im Besitz einer Maus für Eure PlayStation seid, solltet Ihr die rechte Maustaste benutzen, um die Team-

C & C Alarmstufe Rot

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Der sofortige Sieg

Um die Mission abzubrechen und als Sieger aus diesem Kampf hervorzugehen gebt Ihr als Code X,□,□,○,△,○ ein.

Die Übersichtskarte

Um Einblick in die komplette Übersichtskarte zu erhalten, ohne zuvor alles erforscht zu haben, gebt Ihr einfach □,△,○,X,△,□ als Code ein.



Die Mission verlieren

Wenn Ihr die Mission abbrechen wollt und es Euch nichts ausmacht den Kampf zu verlieren, gebt Ihr ○,X,○,□,□,X als Code ein.

Unverwundbarkeit

Um Euch unverwundbar gegen die Angriffe Eures Gegners zu machen probiert doch mal folgende Piktogramm-Kombination aus: □,X,○,X,△,△

Gold in Zivilisten verwandeln

Um das Gold in Menschen zu verwandeln solltet Ihr es mal mit der Piktogramm-Kombination □,X,□,X,□,X probieren.

Zivilisten mit Namen

Um den Zivilisten einen Namen zu geben gebt, Ihr folgende Piktogramm-Kombination ein: □,□,○,○,△,△

Erz in Kristalle oder Gold verwandeln

Um Erz wahlweise in Kristalle oder Gold zu verwandeln gebt Ihr □,○,□,X,○,○ ein.

Bust-A-Move 4

Die Bonus-Welt

Im Titel-Bildschirm gebt Ihr △,○,○,○,△ ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann hört Ihr einen Ton und ein kleines Gesicht taucht am rechten, oberen Bildschirmrand auf.



Die Bonus-Charaktere

Auch diesen Cheat gebt Ihr im Titel-Bildschirm ein. Drückt einfach ○,○,○,△,○,○,○, um alle Bonus-Charaktere des Spiels freizuschalten und Euch zur Auswahl zu stellen.



Die Charaktere anwählen

Gebt im Titel-Bildschirm ○,○,△,○,○ ein.

Die Tarot-Reading Option

Wenn Ihr den Story-Modus durchspielt, öffnet sich im Options-Menü ein neuer Menü-Punkt. Um sich nicht gar so viel Mühe geben zu müssen, könnt Ihr diesen zusätzlichen Eintrag im Options-Menü auch mit folgender Tastenkombination im Bildschirm, in dem „Push Start“ geschrieben steht, aktivieren: ○,△,○,△,○

Die Talk-Demo Option

Als Erstes müßt Ihr die beiden Cheats „Die Bonus-Charaktere“ und „Die Tarot-Reading Option“ eingeben. Jetzt geht Ihr zu dem Bildschirm, in dem Ihr aufgefordert werdet, die START-Taste zu drücken, und gebt □,○,○,○,○,○,□,○,○,○,○,○,□ ein, um einen weiteren Menü-Punkt im Options-Menü freizuschalten.



Eliminator

Unverwundbarkeit

Um unter Euren Feinden kräftig auszu-
teilen, aber selber nichts einzustecken,
gebt Ihr folgende ID im ID-Menü ein:
„CLEVALAD“.

Primäre Waffen verstärken

Um die Durchschlagskraft der Waffen,
die sich in Eurem Besitz befinden, zu
verstärken, gebt Ihr als ID
„GUNCRAZY“ ein.

Sekundäre Waffen verstärken

Auch die zweite Funktion Eurer Waffen
könnt Ihr mit einem mal auf die maxi-
male Ausbaustufe erweitern. Gebt hier-
zu einfach „MAXOUT“ als ID ein.

Bonus-Gleiter

Um einen weiteren Gleiter namens
Cadillac freizuschalten, gebt Ihr als ID
„NEWWHEELS“ ein.

Mehr Zeit

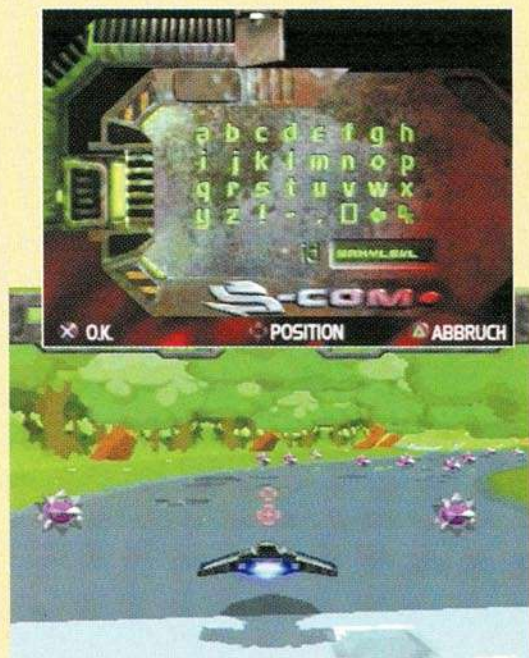
Um das knapp bemessene Zeitlimit
etwas zu heben, gebt Ihr als ID
„WAITABIT“ ein.

Den Schwierigkeitsgrad erhöhen

Nicht, daß das Spiel nicht schon
schwer genug wäre. Nein, wenn Ihr
„TOUGHGUY“ als ID eingibt, dann
könnt Ihr erst recht Euer blaues
Wunder erleben.

Der Bonus-Level

Um den Bonus-Level des Games zu
spielen, gebt Ihr als ID „WAKYLEVL“
im ID-Selection-Bildschirm ein.



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...



Rally Cross 2

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Viele Strecken, alle Schwierigkeitsgrade und Autos

Beginnt eine neue Season und gebt als
Spieler-Name „MOOBMOOB“ ein.
Ihr schaltet alle Standard-Strecken in
allen Schwierigkeitsstufen und sämtliche
Autos die im Spiel vorkommen, frei.



Alle Strecken und Autos

Beginnt eine neue Season und gebt
„PREALL“ als Fahrernamen ein. Es
werden alle Strecken des Spiels freige-
schaltet. Die Vapor- und Radia-Autos
jedoch werden nicht automatisch frei-
geschaltet. Der Cheat läßt Euch im
letzten Rennen der Pro-Season mit
einem weiten Vorsprung vor dem übr-
igen Feld starten. Um Meister zu wer-
den und die Vapor- und Radia-Autos
freizuschalten, müßt Ihr das Rennen
nicht beenden.



53

>>>>>

Rally Cross 2

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Der Little-Woods-Track

Um diese Strecke freizuschalten, startet
Ihr eine neue Season und gebt als
Spielernamen „FOSTER“ ein.

Der Frozen-Trail-Track

Um den Frozen-Trail-Track freizuschal-
ten, solltet Ihr eine neue Season starten
und als Fahrernamen „NIVEK“ einge-
ben.

Der Dusty-Road-Track

Startet eine neue Season und gebt
„MIT“ als Fahrernamen ein, um den
Dusty-Road-Track freizuschalten.

Der Rock-Creek-Track

Auch der Rock-Creek-Track ist mit der
Eingabe eines speziellen Spielernamen
und dem Start einer neuen Season
freischaltbar. Nennt Euren Fahrer
„KCIN“ und erhaltet diese Strecke
zur freien Auswahl.

Der Dry-Humps-Track

Um den Dry-Humps-Track freizuschal-
ten, nennt Ihr Euren Fahrer „CIRE“
und startet eine neue Season.

Der Hillside-Track

Zu guter Letzt haben wir noch die Hill-
Side-Strecke für Euch ausfindig
gemacht. Startet eine neue Season und
gebt als Fahrernamen „BSIRHC“ ein.



>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Rally Cross 2

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Die Pro Level-Strecken und Autos

Um die Autos und Strecken der Schwierigkeitsstufe Pro freizuschalten, gebt Ihr als Spielernamen **„PREPRO“** ein.



Die Rally-Cross-Oasis-Strecke

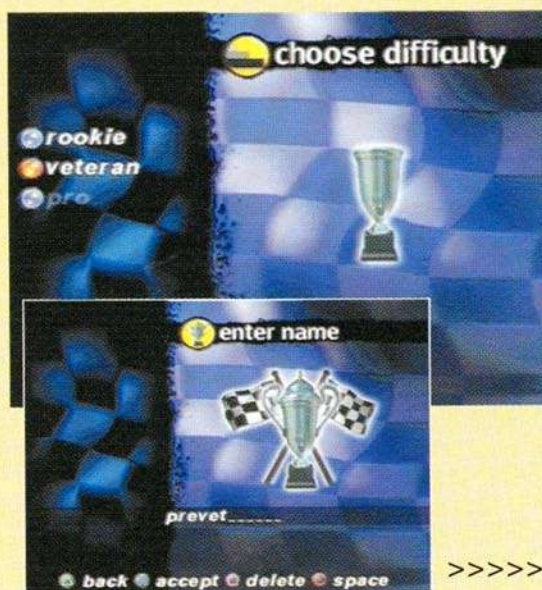
Wenn Ihr eine neue Season startet und als Spielname **„SISAO“** eingibt, so schaltet Ihr die Oasis-Strecke im Rally-Cross Modus frei.

Die Rally-Cross-Jungle-Strecke

Wenn Ihr eine neue Season startet und als Spielname **„ELGNUJ“** eingibt, so schaltet Ihr die Jungle-Strecke im Rally-Cross Modus frei.

Die Veteran Level-Strecken

Um die Autos und Strecken dieser Schwierigkeitsstufe freizuschalten, gebt Ihr **„PREVET“** als Spielernamen ein.

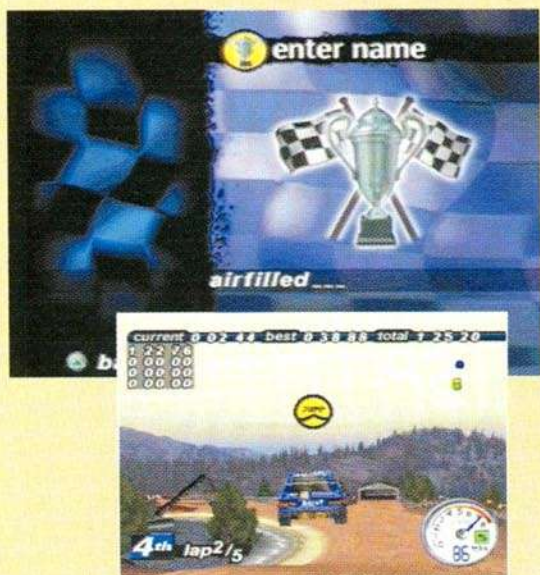


Rally Cross 2

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Weniger Schwerkraft

Um Eure Autos leichter vom Untergrund abheben und die Sprünge weiter ausfallen zu lassen, startet Ihr eine neue Season und gebt **„AIRFILLED“** als Fahrernamen ein.



Normale physikalische Voraussetzungen von Rally Cross 1

Um die normale Schwerkraft wieder herzustellen, so wie Ihr sie aus dem

ersten Teil dieses Spiels kennt, solltet Ihr auch bei diesem Cheat eine neue Season starten und als Fahrernamen **„LEADSHOT“** eingeben.

Normale physikalische Voraussetzungen von Rally Cross 2

Um die normale Schwerkraft wieder herzustellen, so wie Ihr sie aus Rally Cross 2 kennt, solltet Ihr auch bei diesem Cheat eine neue Season starten und als Fahrernamen **„MOONEY“** eingeben.

Die Kollisionsabfrage abschalten

Wenn Ihr eine neue Season startet und Euren Spieler **„INCORPOREAL“** nennt, dann ist die Kollisionsabfrage des Spiels abgeschaltet. Ihr könnt Eure Gegner sowie Gegenstände am Fahrbahnrand rammen, ohne daß es irgendwelche Auswirkungen auf Eure Spurtreue hätte.

Madden NFL 99

Großer Schritt in die Endzone

Kommt bis auf zehn Yard an die Endzone heran und drückt **○+L2+△+○**, um einen riesigen Satz über Eure Gegner in das Touch-Down-Feld zu machen. Für diesen Sprung sollte genug Platz zwischen Euch und Euren Gegenspielern sein.

X Games Pro Boarder

Alle Strecken und Abfahrten

Wenn Ihr **□,△,X,□,○,○** als Paßwort eingibt, schaltet Ihr alle Strecken und Abfahrten des Spiels frei.

Den Circuit-Modus freischalten

Gebt **X,○,X,△,△,□** als Paßwort ein, um den Circuit-Modus frei anwählen zu können, ohne ihn zuvor erspielt zu haben.

Der Super-Circuit und Bonus-Boards

Wenn Ihr **△,X,□,X,△,○** als Paßwort eingibt, dann aktiviert Ihr den Super-Circuit-Modus und neue Boards, die Ihr frei anwählen könnt.

Das Logo kontrollieren

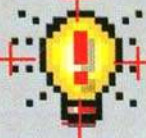
Während das Spiel lädt, könnt Ihr das Steuerkreuz in alle Richtungen drücken, um das X am Bildschirm rotieren zu lassen.

FIFA 99

Super-Spieler

Wenn Ihr einem beliebigen Spieler einen der folgenden Namen gebt, dann erhöht sich sein Können.

- Crujff
- Beckenbauer
- Maradona
- Pele
- Van Basten

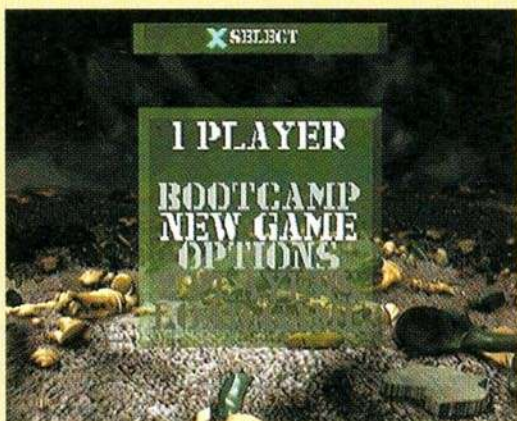


Army Men 3D

US-Import

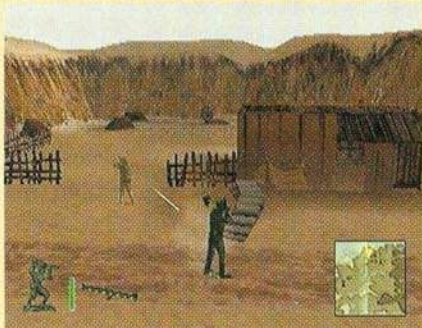
Level-Anwahl

Im Haupt-Menü gebt Ihr so schnell wie möglich □,O,R1,L1,L1+R1 ein, um die Level-Anwahl des Spiels zu aktivieren.



Unverwundbarkeit

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus und gebt schnell □,O,L1,L1+L2 ein. Sarge ist für den Rest des momentanen Levels unverwundbar. Eine weitere Möglichkeit, den Status der Unverwundbarkeit zu erlangen, ist, daß Ihr im Pause-Modus sehr schnell R1,L1,R1+R2 eingibt.



Alle Waffen

Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus und drückt schnell □,O,R1,L1,R1+R2. Sarge hat bis zum Ende des momentanen Levels Zugriff auf alle Waffen. Ihr könnt ebenso alle Waffen erhalten, indem Ihr im Pause-Modus schnell L1,L1+L2 drückt.



Schneller im Mehr-Spieler-Modus rennen

Um Euren Gegnern im Mehr-Spieler-Modus davonzurennen, solltet Ihr □+△ drücken.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

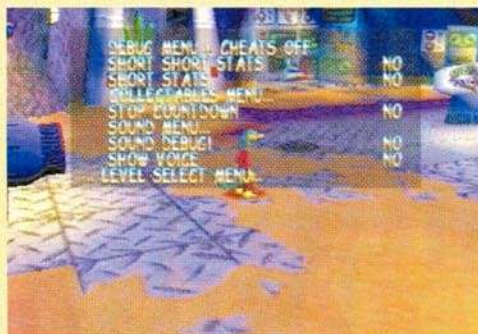


Gex Deep Cover Gecko

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Der Debug-Modus

Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus, haltet L2 und gebt ○,○,○,○,○,○ ein und hört für die korrekte Eingabe der Tastenkombination einen Sound. Kehrt in das Spiel zurück und drückt die SELECT-Taste, um ein Menü am Bildschirm erscheinen zu lassen, in dem Ihr einen Level anwählen könnt, Sounds anhören dürft usw.



Unverwundbarkeit

Geht in den Pause-Modus, haltet L2 und gebt ○,○,○,○,△,○,○ ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats hört Ihr einen Sound. Eure

Gegner können Euch jetzt nichts mehr anhaben.

Gex-Sprüche

Wenn Ihr wollt, daß Gex seinen Senf zum Spiel abgibt, aktiviert Ihr den Pause-Modus, haltet L2 und drückt ○,○,○,○,○,○. Auch dieses Mal bestätigt Euch das Game die korrekte Eingabe des Cheats mit einem Sound. Kehrt in das Spiel zurück und drückt die SELECT-Taste, um Sprüche von Gex zu hören.

Als Alfred spielen

Gebt □,X,△,□,Stern,Stern als Code ein, um mit dem Charakter Alfred zu spielen.



>>>>>

Gex Deep Cover Gecko

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Der Debug-Modus

Gebt □,□,Diamant,O,X,X als Code ein und drückt die SELECT-Taste, um in das Debug-Menü zu gelangen.

Die Level-Anwahl

Um einen beliebigen Level anzuwählen, in dem Ihr Euer Spiel beginnen oder fortsetzen wollt, gebt Ihr als Code □,O,O,△,X,X ein.

Gex-Sprüche

Damit Gex auf Tastendruck (SELECT-Taste) lockere Sprüche von sich gibt, drückt Ihr □,△,X,Stern,□,X.

Unverwundbarkeit

Wenn Ihr unverwundbar sein möchtet, dann probiert es doch einfach mal mit folgender Tastenkombination: Quadrat,Stern,△,□,△, Diamant.

Extra-Leben

Um ein Extra-Leben zu erhalten, gebt Ihr im Kontroll-Raum △,O,Stern,□,□,X als Code ein.

Zehn Extra-Leben

Um gleich zehn zusätzliche Leben zu erhalten, verwendet Ihr am Besten □,X,O,O,△,□ als Code.

Acht Hit Paws

Gebt □,Diamant,△,△,Stern,Diamant als Code ein.

Die erste FMV-Sequenz anschauen

Für das erste Full Motion Video solltet Ihr als Code O,△,□,Stern,Diamant,Stern eingeben.



>>>>>

CheatsCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Gex Deep Cover Gecko

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Als Cuz spielen

Gebt □,Diamant,□,□,△,Diamant als Code ein, um mit dem Charakter Cuz zu spielen.



Als Rex spielen

Gebt □,Stern,Stern,□,△,△ als Code ein, um mit dem Charakter Rex zu spielen.



Die Codes für den Kontroll-Raum: Das Gex-Vault

Spielt alle vier Bonus-Runden durch, so daß sich im Kontroll-Raum der Stahl-Tresor öffnet. Hier könnt Ihr folgende Cheats aktivieren



>>>>>

Gex Deep Cover Gecko

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Die zweite FMV-Sequenz anschauen

Wenn Ihr das zweite Full-Motion-Video ansehen wollt, dann probiert mal diese Tastenkombination:
Diamant,Stern,□,X,△,O.



Die dritte FMV-Sequenz anschauen

Auch für das dritte Video haben wir den Code für Euch parat. Wenn Ihr X,Diamant,Stern,△,△,O eingibt, dann spielt Euch das Game diese Animation ab.



Alle FMV-Sequenzen sehen

Warum die endlose Tipperei? Gebt einfach Stern,X,X,O,□,△ als Code ein, um in den Genuß von allen Video-Sequenzen zu gelangen.

Um Jammer Lammy

JAP-Import

Die Bonus Parappa Level

Spielt das Spiel durch, kehrt zum Level-Auswahl-Bildschirm zurück und drückt O solange, bis die Bonus Parappa-Level erscheinen.

Die Parappa und Lammy Zwei-Spieler-Modi

Wenn Ihr die Bonus-Parappa-Level durchgespielt habt, dann könnt Ihr in Zukunft im Zwei-Spieler-Modus mit Parappa und Lammy spielen.

WCW/nWO Thunder

Einzelne Bonus-Wrestler freischalten

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über einen beliebigen Wrestler in Position und drückt L1,R1,L2,R2,SELECT, um einen Bonus-Wrestler freizuschalten. Auch hier bestätigt Euch das Spiel die korrekte Eingabe des Cheats.

Versteckte Sprüche

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über einen beliebigen Wrestler in Position

Tanzende Wrestler

Wenn ihr den „Den Ring auswählen“-Cheat aktiviert und den USO-Ring anwählt, dann tanzen die Kämpfer. Mit L1 könnt Ihr die Kamera-Position verändern, mit R1 verstellt sich die Ansicht und mit L2 der Tanz-Rhythmus.

Running Wild

Schneller Start

Exakt dann, wenn der Starter das Wort „Go“ ausspricht, drückt Ihr die X-Taste, um schneller von der Stelle zu kommen.



O.D.T.

50 Leben

Aktiviert den Pause-Modus und gebt **○,○,○,SELECT,□** ein, um 50 neue Leben auf Euer Konto gutschreiben zu lassen.



Die Fähigkeiten verstärken

Um diesen Cheat zu aktivieren, geht Ihr in den Pause-Modus und drückt **□,○,△,SELECT,○**, um die Eigenschaften Eures Charakters anzuheben.



Die Energie der Gegner abschalten

Geht in den Pause-Modus und gebt **△,□,○,△,○** ein, um Eure Gegner zu schwächen.



Civilization 2

Extra Geld

Wenn Ihr den Namen einer Stadt eingeben sollt, dann probiert es doch einmal mit „**△CasH**“.
Wichtig ist, daß Ihr die R1-Taste haltet, wenn Ihr das große H am Ende des Wortes drückt.

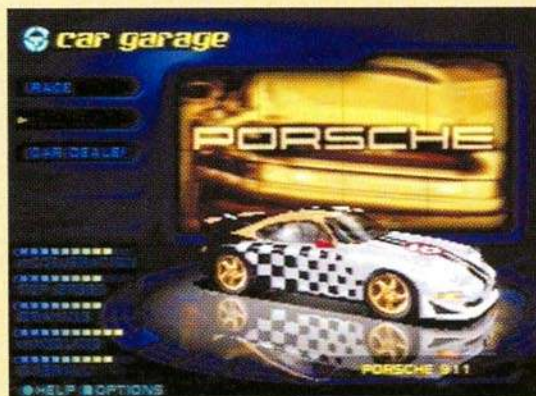
Need For Speed High Stakes (Brennender Asphalt)

Einfach Geld bekommen

Dieser Trick ist einfacher durchzuführen, wenn Ihr zwei Memory-Karten in Eurer PlayStation stecken habt. Um ihn jedoch mit nur einer Speicherkarte zu managen, geht Ihr folgendermaßen vor: Geht in den High Stake-Modus, so daß das Spiel zuerst auf die erste Memory-Karte und dann auf die zweite Memory-Karte zugreift, um nach einem Spielstand zu suchen. Da sich in diesem Fall keine Speicher-Karte im zweiten Port befindet, fragt es Euch, ob es noch einmal versuchen soll, die Karte im zweiten Slot zu untersuchen. Jetzt nehmt Ihr die Karte aus dem ersten Slot und steckt sie in den zweiten. Wichtig ist jetzt, daß das Game einen Spielstand mit mindestens einem Auto und 20.000 Credits findet, um ein weiteres Auto kaufen zu können. Jetzt kopiert Ihr den Spielstand auf eine andere Speicher-Karte und startet den High-Stake-Modus. Im folgenden Rennen sollte der zweite Spieler absichtlich verlieren. Spieler Eins besitzt jetzt zwei gleiche Autos. Kopiert den neuen Spielstand jetzt wieder auf die Memory-Karte des Verlierers und wiederholt den Vorgang beliebig oft. Die somit ergaunerten Autos könnt Ihr an den Gebrauchtwagenhändler verscherbeln und damit Euer Konto auffüllen.

Jedes Auto in jedem Wettbewerb fahren

Gewinnt alle Wettbewerbe und wählt dann den Menüpunkt Optionen im Auto-Auswahl-Menü an, um neue Gegner anwählen zu können.



Die CPU-Autos sind langsam

Wählt den Tournament- oder Special

Events-Modus an. Entscheidet Euch für ein Auto und drückt Start, um das Rennen zu laden. Bevor der Lade-Bildschirm erscheint, haltet Ihr schnell **○+□+○** und laßt die Tasten erst los, wenn dieser Lade-Bildschirm wieder verschwindet.

Einfachere Verhaftungen im Hot-Pursuit-Modus

Als Cop solltet Ihr die Sirene und das Blaulicht mit der Tastenkombination **L1+○** abschalten, damit die Raser langsamer fahren. Wenn Ihr nahe genug dran seid, schaltet Ihr Euer Martinshorn wieder an und verhaftet sie.



Monster Speed

Alle Monster

Begeht Euch während des Spiels in das Options-Menü, sobald Ihr auf der Soulin Monster Ranch seid, und bringt den Cursor über den Menü-Punkt „**Monster kaufen**“. Hier gebt Ihr **R2,R1,L2,L1,R1,R2,L1,L2,L2** ein.

Alle Extras

Auch diese Tastenkombination gebt Ihr im Options-Menü während des Spiels ein: **R2,L1,R1,L2,R2,L1,R1,L2,L2**. Wenn Ihr den Cheat richtig eingegeben habt, dann seid Ihr stolzer Besitzer aller im Spiel erhältlichen Extras.

Die Endsequenz sehen

Um den Abspann des Spiels ansehen zu können, geht Ihr in den Titel-Bildschirm und gebt **L2,R1,L1,R2,L2,R1,L1,R2,R2** als Tastenfolge ein.



GAMEBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit den Schummelmodulen Gamebuster und Xploder.
Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel,
Preis: ca. 99,-DM.

Die Gamebuster Codes wurden von Stefan Redel herausgefunden und uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Auf seiner Homepage finden sich noch weitere Codes, auch für US- und Japanimporte.
www.gbparadise.de

WCW/nWo Thunder

Unendlich Gesundheit Spieler 1
.....801FB884 03E8
Unendlich Gesundheit Spieler 2
.....801FBE0C 03E8
.....801FBE10 03E8
Unendlich Gesundheit Spieler 1
Partner
.....801FC394 03E8
.....801FC398 03E8
Unendlich Gesundheit Spieler 2
Partner
.....801FC91C 03E8
.....801FC920 03E8
Keine Gesundheit Spieler 2
.....801FBE0C 0000
.....801FBE10 0000
Ring Modifikator
.....8007A05C 00??
.....8007A05E 0000

Diese Zahlen anstelle der Fragezeichen eingeben.

.....00 - Cage
.....01 - Thunder
.....02 - Old Thunder
.....03 - Starrcade
.....04 - Fall Brawl
.....05 - Halloween Havoc
.....06 - Slamboree
.....07 - Bash at the beach
.....08 - Super Brawl
.....09 - Spring Stampede
.....0A - Uncensored
.....0B - Great American Bash
.....0C - World War III
.....0D - Road Wild
.....0E - Souled Out
.....0F - Turbo
.....10 - Parking Lot
.....11 - Castle
.....12 - Stone Henge
.....13 - X-treme
.....14 - Hades
.....15 - Garden
.....16 - Under Sea
.....17 - Roof Top
.....18 - Space Station
.....19 - USO
.....1A - Barnyard
.....1B - Frontier
.....1C - The Box

Aktiviere alle Charaktere
(ab Gamebuster 2.2)

.....50006001 0000
.....3007A0A1 0001

Aktiviere alle Might Meters
(ab Gamebuster 2.2)

.....50003604 0000
.....8007A180 6307

Need for Speed Brennender Asphalt

Don't Drive Drunk-Mode
.....8013 E6D8 002F
Really, Don't Drive Drunk-Mode
.....8013 E6D8 001F
Komische Ansichten
.....8011 060C 000?
Armaturenbrett-Ansicht
.....8011 4948 0001
Alle Goldtrophäen
.....5000 0D01 0000
(Ab GameBuster 2.2)
.....3011 5FAD 0001
.....3011 5FBB 0001

Diese Ziffern anstelle des Fragezeichens bei den komischen Ansichten eingeben

1 - Armaturenbrett (naja, so ähnlich zumindest)
9 - Wagenfront nach hinten
A - „Wird mir schlecht“-Ansicht
C - feste Kamera (drückt die Dreieck-Taste um mehr Ansichten zu erhalten)

Max Power Racing

Alle Seasons (Championship)
.....8002 5950 0300
Alle Autos (GTI Pro/Am Champ)
.....8002 5964 FFFF
Alle Autos (High Perf Pro/Am)
.....8002 5966 FFFF
Alle Standard-Autos (Arcade)
.....8002 595C 00FF
Alle Strecken (Arcade)
.....8002 5526 0001
.....8002 5528 0001
.....8002 552A 0001
.....8002 552C 0001
.....8002 552E 0001
.....8002 5530 0001
.....8002 5532 0001
.....8002 5534 0001
.....8002 5536 0001
Alle fortgeschrittenen Autos (Arcade)
.....8002 595E 00FF

Small Soldiers

Unendlich Leben*
.....D009 E978 0103
.....8004 8B84 2400
Unendlich Munition*
.....D009 E978 0103
.....8007 BD84 2400
Gehe durch Türen
.....D006 FF6A 0C01
.....8006 FF6A 2400

Unendlich Energie**
Unendlich Energie Level 1
.....800E 09B2 0064
Unendlich Energie Level 2
.....800F 6E92 0064
Unendlich Energie Level 3
.....800E 8132 0064
Unendlich Energie Level 4
.....800E 7182 0064
Unendlich Energie Level 5
.....800E B182 0064
Unendlich Energie Level 6
.....800E EAA2 0064
Unendlich Energie Level 7
.....800F A2E2 0064
Unendlich Energie Level 8
.....800E 11D2 0064
Unendlich Energie Level 9
.....800E 9A72 0064
Unendlich Energie Level 10
.....800D 7232 0064
Unendlich Energie Level 11
.....800E A3C2 0064
Unendlich Energie Level 12
.....800F 5A82 0064
Unendlich Energie Level 13
.....800F 8982 0064
Unendlich Energie Level 14
.....8014 5DD2 0064
2-Player-Mode
Unendlich Energie Spieler 1
.....8010 A332 0032
Unendlich Energie Spieler 2
.....8010 71B2 0032

* Unendlich Leben und Munition: L2, R2 + SELECT am Anfang jedes Levels einmal drücken.

** Zu den Unendlich Energie-Codes... So wie es aussieht, lädt das Spiel gar nicht, wenn alle Codes hierzu aktiviert wurden. Hilft also erstmal nur das übliche, nämlich die Codes aktivieren, den GameBuster sofort zu Anfang des Ladens abschalten und im Spiel dann wieder einschalten.



WARZONE

2100

Player's Guide

WARZONE 2100 - TABELLEN UND STATISTIKEN

Der folgenden Tabelle könnt Ihr sämtlich Daten aller Waffen, Rümpfe, Antriebsmodule und Gebäude entnehmen. Des weiteren findet Ihr zwei Statistiken, die Euch Aufschluß über sämtliche Durchschlagsmodifikatoren geben.

WAFFENSTATISTIK

Die Werte entsprechen den Grundversionen der Waffen ohne etwaige Upgrades. Diese erhöhen entweder die Schußfrequenz, die Durchschlagskraft oder die Zielgenauigkeit und werden nicht in dieser Tabelle mit berücksichtigt.

ERKLÄRUNG:

- Name: Bezeichnung des Waffentyps
 Rotation: Ist die Waffe drehbar?
 Art des Schadens: Wie richtet die Waffe ihren Schaden an? - Aufprall (konventionelle Waffen, Detonation (Raketen mit Sprengköpfen, Bomben, Granaten), Hitze (Waffen auf Basis des Flammenwerfers und Brandbomben)
 Bewegen und Schießen: Kann die Waffe während sich der Träger bewegt abgefeuert werden?
 Waffentyp: Verwendungszweck der Waffe - AP (Anti-Personen), AT (Anti-Tank), AA (Anti-Aircraft), BB (Bunker-Buster), Artillerie
 Boden-Luft?: Kann man mit der Waffe auf Lufteinheiten schießen?
 Genauigkeit auf kurze Reichweite: Prozentuale Trefferchance auf kurze Reichweite
 Genauigkeit auf lange Reichweite: Prozentuale Trefferchance auf lange Reichweite
 Kurze Reichweite: Minimale Reichweite der Waffen in Cursorlängen*
 Lange Reichweite: Maximale Reichweite der Waffe in Cursorlängen*
 Trefferchance (Sprengkörper): Prozentuale Chance für Schaden an Einheiten innerhalb des Sprengradius
 Schaden (Sprengkörper): Verursachter Schaden innerhalb des Sprengradius
 Schaden: Verursachter Grundschaden der Waffe
 Flammenschaden: Verursachter Schaden durch Flammen
 Feuerpause: Zeitfaktor (Angabe in 0,1 Sekunden), in dem die Waffe Pausieren muß
 Schuß pro Salve: Anzahl an abgefeuerten Schüssen pro Salve
 Nachladezeit pro Salve: Zeitfaktor (Angabe in 0,1 Sekunden), den schwere Waffen (Geschütze, Energiewaffen, Mörser usw.) zum nachladen benötigen

* Cursorlängen: Maßeinheit für Waffenreichweite. Sobald man eine Einheit anwählt, wird sie von zwei weißen Markierungen umfaßt. Der Abstand zwischen diesen Markierungen ist eine Cursorlänge. Das MG hat beispielsweise eine Reichweite von 6 Cursorlängen, d.h., daß die Waffe maximal so weit schießen kann wie sechs aneinander gelegte Markierungen.

Name	Rotation	Art des Schadens	Bewegen und Schießen	Einsatzgebiet	Boden-Luft?	Genauigkeit auf kurze Reichweite	Genauigkeit auf lange Reichweite	Kurze Reichweite	Lange Reichweite	Treffergenauigkeit (Sprengkörper)	Schaden (Sprengkörper)	Schaden	Flammenschaden	Feuerpause	Schuß pro Salve	Nachladezeit pro Salve
Cyclone -Flak	Ja	Aufprall	Nein	AA	Nur	70	75	6	16	100	40	45	0	1	2	10
VTOL Cluster-Bomben	Ja	Detonation	Ja	Artillerie	Nein	80	70	3	4	99	60	100	0	1	3	100
VTOL Anti-Panzer-Bomben	Ja	Aufprall	Ja	Artillerie	Nein	80	70	3	4	99	400	500	0	1	2	2
VTOL Brandbomben	Ja	Hitze	Ja	Artillerie	Nein	80	70	3	4	0	0	100	50	2	6	10
VTOL Thermalbomben	Ja	Hitze	Ja	Artillerie	Nein	80	70	3	4	0	0	400	100	100	0	0
VTOL Geschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Ja	70	5	5	8	20	5	30	0	40	0	0
Leichtes Geschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	50	5	8	20	5	30	0	40	0	0
Mittleres Geschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	50	5	8	25	10	45	0	45	0	0
Schweres Geschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	50	6	8	25	20	70	0	50	0	0
VTOL Hochgeschwindigkeitsgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Ja	70	50	6	9	25	10	165	0	45	0	0
Hochgeschwindigkeitsgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	50	6	9	25	10	55	0	45	0	0
VTOL Sturmgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Ja	70	50	6	8	25	0	84	0	20	0	0
Sturmgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	50	6	8	25	0	28	0	20	0	0
Kommandoturm	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	90	99	12	12	0	0	4	0	1	0	0
Cyborg - Artillerieraketen	Ja	Aufprall	Ja	AT	Ja	70	80	5	12	0	0	250	0	100	0	0



WARZONE

2100

Player's Guide

WAFFENSTATISTIK

Name	Rotation	Art des Schadens	Bewegen und Schießen	Einsatzgebiet	Boden-Luft?	Genauigkeit auf kurze Reichweite	Genauigkeit auf lange Reichweite	Kurze Reichweite	Lange Reichweite	Treffergenauigkeit (Sprengkörper)	Schaden (Sprengkörper)	Schaden	Flammenschaden	Feuerpause	Schuß pro Salve	Nachladezeit pro Salve
Cyborg - Flashlight	Ja	Hitze	Ja	AP	Nein	80	65	6	12	0	0	10	0	30	0	0
Cyborg - Nadelgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	80	70	6	12	0	0	140	40	0	3	0
Cyborg - Schweres Geschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	50	4	6	0	0	30	0	40	0	0
Cyborg - MG	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	70	50	4	6	0	0	15	0	6	0	0
Cyborg - Flammenwerfer	Ja	Hitze	Ja	Flammen	Nein	80	40	2	3	0	0	25	10	120	0	0
Cyborg - Lancer	Ja	Aufprall	Ja	AT	Ja	50	70	4	7	0	0	100	0	200	0	0
Cyborg - Sturmgewehr	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	70	50	4	6	0	1	3	0	6	0	0
Flammenwerfer	Ja	Hitze	Nein	Flammen	Nein	90	40	2	3	0	0	30	15	120	0	0
Inferno	Ja	Hitze	Nein	Flammen	Nein	75	50	3	4	0	0	50	20	150	0	0
Hellstorm	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	Nein	40	50	15	54	99	100	100	0	40	0	0
Haubitze	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	Nein	40	50	15	39	99	150	150	0	200	0	0
Ground Shaker	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	Nein	40	50	15	78	99	250	250	0	300	0	0
VTOL Puls laser	Ja	Hitze	Ja	AT	Ja	70	50	8	16	0	0	400	50	0	3	15
Puls laser	Ja	Hitze	Ja	AP	Nein	80	70	8	16	0	0	200	0	50	0	0
VTOL Flashlight	Ja	Hitze	Ja	AP	Ja	80	65	6	12	0	0	200	0	30	0	0
Flashlight	Ja	Hitze	Ja	AP	Nein	80	65	6	12	0	0	100	0	30	0	0
Laser Satellit	Ja	Detonation	Ja	Artillerie	Nein	70	50	5	8	99	3000	4000	0	30	0	0
MG - Bunker	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	75	50	4	6	0	0	10	0	5	0	0
MG - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	75	50	4	6	0	0	20	0	5	0	0
MG	Ja	Aufprall	Ja	AP	Ja	75	50	4	6	0	0	10	0	5	0	0
Zwillings-MG - Bunker	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	75	50	4	6	0	0	14	0	6	0	0
Zwillings-MG - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	75	50	4	6	0	0	42	0	6	0	0
Zwillings-MG	Ja	Aufprall	Ja	AP	Ja	75	50	4	6	0	0	14	0	6	0	0
Schweres MG - Bunker	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	75	50	5	8	0	0	18	0	7	0	0
Schweres MG - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AP	Ja	75	50	5	8	0	0	54	0	7	0	0
Schweres MG	Ja	Aufprall	Ja	AP	Ja	75	50	5	8	0	0	18	0	7	0	0
Sturmgewehr - Bunker	Ja	Aufprall	Ja	AP	Nein	75	50	6	9	0	0	66	0	4	0	0
Sturmgewehr - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	75	50	6	9	0	0	66	0	4	0	0
Sturmgewehr	Ja	Aufprall	Ja	AP	Ja	75	50	6	9	0	0	22	0	4	0	0
Artillerierakete	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	70	80	5	16	0	0	300	0	0	2	75
Archangel-Rakete	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	Nein	50	80	16	239	99	150	250	0	5	4	400
Vindicator SAM	Ja	Aufprall	Nein	AA	Nur	60	70	16	22	0	0	250	0	5	4	150
Avenger SAM	Ja	Aufprall	Ja	AA	Nur	60	70	16	22	0	0	250	0	5	2	150
Angel-Rakete	Ja	Detonation	Ja	Artillerie	Nein	50	80	16	116	99	100	200	0	2	4	300
Scourge-Rakete - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	70	80	5	16	99	20	600	0	0	2	75
Mörser	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	40	50	9	18	99	40	50	60	0	0	0	0
Bombard	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	40	50	9	18	99	80	80	90	0	0	0	0
Pepperpot	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	40	50	9	18	99	40	40	20	0	0	0	0
Schwere Plasma	Ja	Hitze	Nein	AT	Nein	40	99	15	78	99	250	500	100	60	0	0
Hurricane-Flak-Turm	Ja	Aufprall	Ja	AA	Nein	70	75	6	6	25	20	40	0	6	0	0
Cyclone-Flak-Turm	Ja	Aufprall	Ja	AA	Nur	70	75	6	16	25	20	45	0	3	0	0
Nadelgeschütz - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	70	60	6	12	0	0	320	0	40	3	0
Nadelgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AA	Nein	80	70	6	12	0	0	400	0	60	0	0
Magnetgeschütz - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	80	70	6	12	0	0	400	0	60	0	0
Magnetgeschütz	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	80	70	6	12	0	0	200	0	60	0	0
Gauss-Kanone	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	80	70	8	16	50	30	300	0	80	0	0



WAFFENSTATISTIK

Name	Rotation	Art des Schadens	Bewegen und Schießen	Einsatzgebiet	Boden-Luft?	Genauigkeit auf kurze Reichweite	Genauigkeit auf lange Reichweite	Kurze Reichweite	Lange Reichweite	Treffergenauigkeit (Sprengkörper)	Schaden (Sprengkörper)	Schaden	Flammenschaden	Feuerpause	Schuß pro Salve	Nachladezeit pro Salve
Bunker Buster-Rakete	Ja	Aufprall	Ja	BB	Nein	60	70	4	9	0	0	125	0	200	0	0
Tank Killer-Rakete	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	50	60	4	9	0	0	250	0	1	2	160
Ripple-Rakete	Nein	Detonation	Nein	Artillerie	Nein	70	80	8	86	99	50	100	0	1	6	600
Lancer-Rakete	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	50	60	4	9	0	0	160	0	1	2	120
Miniraketen	Ja	Detonation	Ja	Artillerie	Nein	40	50	3	8	100	30	30	0	1	8	150
Minipod-Rakete	Ja	Aufprall	Ja	AT	Nein	50	30	5	8	0	0	20	0	10	0	0
Bunker Buster - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	BB	Nein	50	70	4	9	0	0	180	0	200	0	0
Tank Killer - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	50	60	4	9	0	0	375	0	1	2	160
Lancer - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AA	Ja	50	60	4	9	0	0	240	0	1	2	120
Minipod - VTOL	Ja	Aufprall	Ja	AT	Ja	50	30	5	8	0	0	50	0	5	0	0
Scrambler-Turm	Ja	Aufprall	Nein	AP	Nein	30	100	2	3	0	0	1	0	10	0	0

RUMPFSTATISTIK

ERKLÄRUNG:

Name:Bezeichnung des Rumpftyps.
 Panzerung gegen Aufprallschaden: ...Verfügbare Panzerung gegen
Aufprall- und Detonationsschaden.
 Panzerung gegen Hitzeschaden:Verfügbare Panzerung gegen Hitzeschaden.
 Rumpfpunkte:Schaden, den der Rumpf verkraften kann.
 Gewicht:Gewicht des Bauteils.
 Energieausstoß:Motorleistung und Hitzeentwicklung
(Hitzesuchende Raketen!).
 Größe:Klassenbezeichnung des Rumpfs.

Name	Panzerung gegen Aufprallschaden	Panzerung gegen Hitzeschaden	Rumpfpunkte	Gewicht	Energieausstoß	Größe
Cyborg	12	6	200	150	600-2000	Leicht
Viper	10	4	65	600	5000	Leicht
Bug	8	8	50	450	5000	Leicht
Leopard	12	6	85	750	5000	Leicht
Retaliation	10	4	65	600	5000	Leicht
Cobra	15	6	130	2000	15000	Mittel
Scorpion	12	12	115	1500	15000	Mittel
Panther	18	9	145	2500	15000	Mittel
Retribution	15	6	130	2000	15000	Mittel
Python	20	9	200	2700	20000	Schwer
Mantis	18	18	175	2100	2000	Schwer
Tiger	22	15	225	3300	20000	Schwer
Vengeance	20	9	200	2700	23000	Schwer
Transporter	100	100	5000	150	2000	Superschwer

ANTRIEBSSTATISTIK

ERKLÄRUNG:

Name:Bezeichnung des Antriebtyps.
 Rumpfpunkte:Schaden, den der Antrieb verkraften kann.
 Höchstgeschwindigkeit:Maximale Geschwindigkeit (wird durch Gewicht
und Energieausstoß des Turms modifiziert).
 Gewicht:Gewicht des Bauteils.
 Antriebstyp:Wird zur Ermittlung des Schadens benötigt (siehe
Durchschlagsmodifikatoren-Tabellen).

Name	Rumpfpunkte	Höchstgeschwindigkeit	Gewicht	Antriebstyp
Cyborg Antrieb	50	400	100	Beine
Cyborg Antrieb 2	100	400	100	Beine
Cyborg Antrieb 3	150	400	100	Beine
Halbkette	200	200	400	Halbkette
Halbkette 2	350	200	350	Halbkette
Halbkette 3	500	200	300	Halbkette
Hover	100	250	200	Luftkissen
Hover 2	200	275	150	Luftkissen
Hover 3	300	300	100	Luftkissen
Ketten	400	150	650	Kette
Ketten 2	600	175	600	Kette
Ketten 3	800	200	550	Kette
VTOL	100	600	50	Gleiter
VTOL 2	200	700	50	Gleiter
VTOL 3	300	800	50	Gleiter
Räder	100	250	300	Räder
Räder 2	200	250	250	Räder
Räder 3	300	250	200	Räder

WARZ
Player's Guide

GEBÄUESTATISTIK

ERKLÄRUNG:

Name: Bezeichnung des Gebäudes.

Rumpfpunkte: Schaden, den das Gebäude verkraften kann.

Energiekosten: Benötigte Ressourcen, um das Gebäude errichten zu können.

Panzerung: Jeder Treffer, der gleich viel oder weniger Schaden macht als der Panzerungswert, verursacht den Verlust von einem Rumpfpunkt.

Strukturstärke: Wird zur Ermittlung des Schadens benötigt (siehe Durchschlagsmodifikatoren-Tabellen).

Name	Rumpfpunkte	Energiekosten	Panzerung	Strukturstärke
Kommandorelays	500	100	10	Hart
Kommandozentrum	500	100	10	Hart
Cyborg Fabrik	500	100	10	Mittel
Fabrikmodul	250	100	10	Mittel
Beton-Eckwall	250	25	15	Hart
Fabrik	500	100	10	Mittel
Kraftwerk	500	50	20	Mittel
Energiemodul	500	75	10	Mittel
Reparaturzentrum	500	100	10	Mittel
Forschungseinrichtung	400	100	10	Mittel
Forschungsmodul	400	100	10	Mittel
Bohrturm	300	0	5	Mittel
Panzerfallen	100	10	10	Hart
VTOL-Fabrik	500	100	10	Mittel
VTOL-Service Station	500	60	10	Mittel
Kühlturm	150	100	8	Mittel
AA Sites (Cyclone, usw.)	350	50	20	Mittel
Aufhängungen (Magnetgeschütz, usw.)	400	100	15	Hart
Emplacements (Angel-Rakete, usw.)	150	100	8	Mittel
Wachtürme (MG, usw.)	300	100	10	Mittel
Nuklear Reaktor	350	50	20	Mittel
Bunker (MG, usw.)	500	100	20	Bunker
Sensorturm	300	60	10	Mittel
Gehärteter Sensorturm	400	100	15	Hart
Uplink-Zentrum	500	100	10	Mittel

ALLGEMEINE TIPS:

- Bis wir unsere Fahrzeuge wirksam reparieren können, sollten Sie den Einheiten den generellen Befehl geben, sich bei schweren Schäden zurückzuziehen. Recyclen Sie diese, sobald Sie die Basis erreicht haben und bauen Sie Ersatz! Sobald Sie die ersten Reparaturfahrzeuge bauen können, statten Sie jede Gruppe mit einem aus!
- Um den verheerenden Schaden der Flammenwerfer zu umgehen, sollten Ihre Einheiten, die höhere Reichweite der MGs ausnutzen und ausschließlich auf lange Reichweite anzugreifen!
- Gefundene Artefakte sollten umgehend erforscht werden.
- Ölfässer bedeuten einen einfachen Weg, Ihre Ressourcen zu vermehren. Bergen Sie diese, wann immer Sie welche finden.
- Schützen Sie neue Bohrtürme mit Wachtürmen und Mauern! Modernisieren Sie die Verteidigungsanlagen je nach Bedarf und Situation!
- Falls Sie mit der Forschung nicht nachkommen, lassen Sie am Ende einer Mission ein feindliches Gebäude stehen und forschen Sie, bis entweder keine Forschungsobjekte mehr anstehen, oder das Zeitlimit zu Ende geht!
- rüsten Sie Gebäude sofort auf, wenn eine neue Technologie erforscht wurde.

DURCHSCHLAGSMODIFIKATOREN

Jeder Waffentyp (AP, AT, AA, Artillerie, BB und Flammen) richtet bei jeder Gebäudestruktur bzw. bei jedem Antriebtyp einen anderen Schaden an. Der Modifikator zeigt an, um wieviel Prozent der Schaden der Waffe gesteigert bzw. gesenkt wird. Beispielsweise ein Pulsaser: Normalerweise verursacht diese Waffen einen Schaden von 200. Da der Pulsaser eine Anit-Personenwaffe ist, wird er z.B. gegen Gebäude mit einer harten Struktur nur 150 (75%) und gegen Gebäude mit einer weichen Struktur 400 (200%) Schaden machen. Mit Hilfe dieser Tabellen kann man ablesen welche Waffe am effektivsten gegen bestimmte Gebäude- und Fahrzeuggruppen vorgeht.

GEGEN GEBÄUDE:

Waffentyp	Gebäudestruktur	Modifikator
AA	Hart	30
AA	Mittel	40
AA	Weich	100
AA	Bunker	40
AP	Hart	75
AP	Mittel	100
AP	Weich	200
AP	Bunker	100
AT	Hart	55
AT	Mittel	50
AT	Weich	100
AT	Bunker	40
Artillerie	Hart	75
Artillerie	Mittel	100
Artillerie	Weich	200
Artillerie	Bunker	60
BB	Hart	350
BB	Mittel	100
BB	Weich	100
BB	Bunker	500
Flammen	Hart	5
Flammen	Mittel	100
Flammen	Weich	150
Flammen	Bunker	300

GEGEN EINHEITEN:

Waffentyp	Antriebstyp	Modifikator
AA	Beine	100
AA	Räder	100
AA	Halbkette	100
AA	Kette	100
AA	Luftkissen	100
AA	Gleiter	110
AP	Beine	140
AP	Räder	100
AP	Halbkette	75
AP	Kette	75
AP	Luftkissen	100
AP	Gleiter	25
AT	Beine	75
AT	Räder	125
AT	Halbkette	125
AT	Kette	125
AT	Luftkissen	125
AT	Gleiter	20
Artillerie	Beine	200
Artillerie	Räder	100
Artillerie	Halbkette	100
Artillerie	Kette	100
Artillerie	Luftkissen	150
Artillerie	Gleiter	100
BB	Beine	33
BB	Räder	33
BB	Halbkette	33
BB	Kette	33
BB	Luftkissen	33
BB	Gleiter	33
Flammen	Beine	150
Flammen	Räder	100
Flammen	Halbkette	80
Flammen	Kette	80
Flammen	Luftkissen	150
Flammen	Gleiter	25



ONLINE 2100

Kampagne 1:

Mission 1: Scavenger-Überfall

Artefakte auf der Karte:
Gehärtete MG-Geschosse
Konstruktionstechnik
Flammenwerfer
Wachturm mit MG

Mission:

Nutzen Sie die Gegebenheiten des Canyons und errichten Sie nördlich der Straße die ersten Gebäude der Basis! Bauen Sie eine Kommandozentrale, eine Fabrik sowie eine Forschungseinrichtung. Um die Energieversorgung zu sichern bauen Sie ein Kraftwerk und einen Bohrturm!

Gruppieren Sie die vier Viper und positionieren Sie diese am Canyonausgang östlich der LZ. Damit sollten die Scavenger Banden lange genug aufgehalten werden, bis Sie Ihre Basis fertiggestellt haben.

Erweitern Sie die vorhandene Viper Einheit um 4 Fahrzeuge und rücken Sie die Straße entlang nach Norden vor, bis Sie den ersten Scavenger Außenposten erreichen. Greifen Sie mit Ihren verfügbaren Einheiten an und vernichten Sie die Stellungen. Die Zielpriorität lautet wie folgt: 60 % der Kräfte greifen die Wachtürme an, der Rest kümmert sich um mobile Einheiten. Die Einheiten, welche gegen die Türme vorgehen, sollten einen Angriffsvektor wählen, der Sie nur in den Feuerbereich eines, maximal zweier Türme bringt. Sichern Sie danach die Ölquelle und das Artefakt und errichten Sie, nachdem der Brand gelöscht wurde, einen weiteren Bohrturm! Beginnen Sie mit der Erforschung des Artefakts!

Eine zweite Gruppe, bestehend aus fünf Vipers, sollte jetzt ebenfalls entlang der Straße vorrücken. Allerdings wird diese Gruppe eine kleine Basis westlich der Straße angreifen.

Ein weiterer Vorposten befindet sich westlich der Position von Gruppe 1. Ersetzen Sie die zu sehr angeschlagenen Einheiten, formieren Sie sich neu und greifen Sie an! Etwas Feindeinheiten sollten Sie so schnell wie möglich ausschalten, um die Verteidigungskräfte der Basis niedrig zu halten! Die generelle Vorgehensweise bleibt gleich.

Vereinigen Sie nun Gruppe 2 mit Gruppe 1 und ziehen Sie vom nördlichen Scavenger Außenposten nach Süden! Auf dem Weg werden einige ungenügend ausgerüstete Scavenger Banden versuchen, Sie aufzuhalten.

Die letzte Basis in diesem Sektor wurde mit Flammenwerfertürmen ausgestattet. Nutzen Sie die höhere Reichweite der MGs und greifen Sie aus größtmöglicher Distanz an. Glückwunsch Commander, die LZ ist gesichert! Bauen Sie nun Ihre Basis aus.

Kampagne 1:

Mission2: Energieausstoß

Artefakte auf der Karte: Flammewerfer - Gel
Zwillings-MG
Sensoren
Energimodul

Mission:

Da wir nun ein größeres Operationsgebiet abdecken müssen, sollten unsere Produktionskapazitäten ausgebaut werden. Bauen Sie eine weitere Fabrik und ein zusätzliches Forschungslabor. Schicken Sie Gruppe 1 und 2 zurück zur Basis und verstärken Sie sie auf jeweils 10 Einheiten. Bauen Sie eine weitere Einheit auf, bestehend aus 5 Flammenwerfer-Vipern. Auf kurze Distanz sind selbige besonders gegen Bodentruppen sehr effektiv. Behalten Sie die Rückzugsbefehle bei und ändern Sie diese dahingehend ab, daß sich die Fahrzeuge schon bei mittleren Schäden zurückziehen!

Nun wird es Zeit, das neue Operationsgebiet zu erkunden. Setzen Sie alle Gruppen entlang der Straße nach Süden in Marsch. Sobald Sie auf den äußeren Verteidigungsring, bestehend aus MG Bunkern, treffen, befehlen Sie ihren Flammenwerfern anzugreifen. Der Rest wartet, bis die Flammer ihre Arbeit erledigt haben und greift dann den kleinen Scavenger Außenposten an der Straße an. Ersetzen Sie nach dem Kampf die verlorenen Einheiten und erforschen Sie das geborgene Artefakt!

Ziehen Sie sich dazu in Ihre Basis zurück und reorganisieren Sie die Gruppen! Bauen Sie gemischte Gruppen aus Flammenwerfern und MG Viper auf (im Verhältnis 4:1). Lassen Sie eine kleine Verteidigungseinheit zum Schutz Ihres Vorpostens an der Engstelle des Canyons Posten beziehen. Der Rest begibt sich zu den Überresten der letzten Scavengerbasis und von dort weiter nach Westen. Auf dem Höhenzug genau südlich Ihres Vorpostens befindet sich ein weiterer Stützpunkt, den die Scavenger nutzen, um Sie anzugreifen. Schalten Sie ihn mit den beiden Kampfgruppen aus! Die Peripherieverteidigung der Basis besteht wieder aus

einer Bunkerkette, die nach und nach ausgehoben werden sollte. Das eigentliche Ziel selbst greifen Sie mit allen verbliebenen Einheiten an und vernichten es.

Die letzte Bastion ist die am besten verteidigte Basis der Scavenger. Ersetzen Sie ihre Verluste aus dem vorangegangenen Kampf und erhöhen Sie die Truppenstärke auf 15! Schicken Sie Gruppe 1 die Straße und Gruppe 2 am westlichen Höhenzug entlang nach Süden. Greifen Sie von zwei Seiten gleichzeitig an! Die Bunkerketten sollten Sie - wie vorher auch - einzeln ausschalten!

Falls Sie sich mit Ihren Forschungen im Hintertreffen befinden, zerstören Sie alle Gebäude mit Ausnahme eines. So verhindern Sie das vorzeitige Ende der Mission und können Ihre Forschungen in Ruhe zu Ende bringen. Bauen Sie einen weiteren Bohrturm!

Kampagne 1:

Mission 3 a - Energimodul erforschen.

Artefakte auf der Karte: Keine

Mission:

Die Mission ist relativ einfach. Erforschen Sie das Energimodul und rüsten Sie alle MG Einheiten mit dem „Verschrotten“ Befehl zu Zwillings MG Einheiten um.

Kampagne 1:

Mission 3b - Artefakt suchen und bergen

Artefakte auf der Karte: Schweres MG

Mission:

Laden Sie 10 Zwillings MG Vipers in den Transporter und fliegen Sie los! Teilen Sie die Einsatzgruppe gleich nach der Ankunft auf und schicken Sie Gruppe 1 mit 6 Vipers den Canyon entlang nach Norden! Gruppe 2 bleibt zurück und sichert die LZ.

Lassen Sie sich nicht durch Scavengers aufhalten, da Sie nur 15 Minuten zur Verfügung haben, bis der Transporter zurückkehrt! Alle Einheiten, die bis zu diesem Zeitpunkt nicht bei der LZ sind, werden zurückgelassen. In der Siedlung am nördlichen Ausgang des Canyons hat sich eine Scavenger Bande breit gemacht. Das Artefakt wird von einem Flammenwerferturm geschützt, den Sie unbedingt ausschalten müssen. Sobald eine Ihrer Vipers das Artefakt an Bord hat, lösen Sie sich vom Feind und kehren zur LZ zurück! Weisen Sie ihre Forscher unmittelbar nach Bergung des Arte-

WARZONE

Player's Guide 2100

fakts an, es zu erforschen! Der Transporter wird Sie abholen und sicher zum Alpha-Vorposten zurückbringen.

Um die Risiken zu minimieren, senden Sie die Truppen an der Gabelung in der Nähe der LZ nicht direkt nach Norden, sondern umgehen den Canyon im Osten. So können Sie den Flammenwerferturm relativ gefahrlos von oben angreifen.

Kampagne 1:

Mission 4 - Forschungseinrichtung erkunden

Artefakte auf der Karte:

Mörser

Halbkettenantrieb

Mission:

Sobald Sie das schwere MG erforscht haben, ändern Sie das Design des Zwillings MGs um und ersetzen Sie es durch das schwere MG. Die Umrüstung der Zwillings MGs erfolgt wie in der vorhergehenden Mission. Beladen Sie den Transporter mit einer Reperaturereinheit, 3-Flammer Vipern und 6 MG-Vipern! (Alternativ können Sie statt einem MG auch einen LKW mitnehmen, um die LZ mit Wachtürmen zu sichern).

Nach der Ankunft schicken Sie die Kampfeinheiten nach Westen los und zerstören Sie die beiden Bunker! Ziehen Sie sich dann wieder etwas zurück und fordern Sie Unterstützung an! Nach Möglichkeit ein weiteres Reparaturfahrzeug und neun Kampfeinheiten. (Falls Sie den LKW mitgenommen haben, bauen Sie zwei Wachtürme an den Eingang zur LZ. Unterdessen befinden sich die Verstärkungen auf dem Weg). Befehlen Sie allen Einheiten, sich bei mittlerem Schaden zurückzuziehen! Sobald die Verstärkungen eingetroffen sind, schicken Sie die erste Gruppe nach Westen bis Sie auf eine Scavengerbasis stoßen! Zerstören Sie diese und bergen Sie alle Ressourcen, die Sie finden können! Schicken Sie die Gruppe zurück, falls sie zu hohe Verluste erlitten hat! Setzen Sie als Ersatz Gruppe 2 in Marsch und fahren erst nach Westen, dann bis zur zweiten Abzweigung nach Norden. Die Raketenstellungen auf dem Weg müssen Sie mit geballter Kraft vernichten. Lassen Sie alle Einheiten auf eine Stellung feuern, bis diese vernichtet wurde! Greifen Sie das Forschungszentrum im Norden an! Es wird nur von einem einzigen Raketenwerfer verteidigt, der ohne größere Probleme zu zerstören ist. Fordern Sie zusätzlich noch weitere Verstärkungen an! Befehlen Sie die Zerstörung des Forschungslabors und bergen Sie das Artefakt! Vom Hauptquartier werden Sie dann

erweiterte Befehle erhalten. Setzen Sie die Verstärkungen (Gruppe 3) und die reparierten Einheiten von Gruppe 1 in Marsch und vernichten Sie die letzte Scavenger Bastion in diesem Gebiet! Gruppe 2 wird zur Sicherung der LZ zurückgezogen. Konzentrieren Sie das Feuer der beiden Angriffsgruppen auf die Raketengruben und erst wenn diese ausgeschaltet wurden auf die Gebäude und Truppen!

Ziehen Sie ihre Einheiten nach dem Angriff zur LZ zurück und warten Sie auf die Rückkehr des Transporters! Lassen Sie Wachtürme vom Truck abreißen, damit diese nicht den Scavengern in die Hände fallen!

Kampagne 1:

Mission 5 - Verschlüsselte Signale

Artefakte auf der Karte:

leichtes Geschütz

Hartbeton

Kommandorelais

Fabrikmodul

Mission:

Beladen Sie den Transporter mit zwei LKWs, einem Reparaturfahrzeug und einem Mix aus Flammer und schwerem MG -Vipern! Am Ziel angekommen, sichern Sie die Landezone, indem Sie den LKW anweisen, MG Wachtürme an dem Abhang im Osten der LZ zu errichten! Schützen Sie die Türme mit Panzerfallen, die Sie ein Stück entfernt um die Wachtürme bauen! Beginnen Sie mit dem Bau von Mörser Vipern mit Halbkettenantrieb und Sensorfahrzeugen! Verschrotten Sie veraltete Fahrzeuge und ersetzen Sie diese durch moderne! Weisen Sie sechs Fahrzeuge einer Gruppe zu und schicken Sie Sie los, den roten Blip in der südwestlichen Ecke der Radarkarte zu erkunden! Vernichten Sie die Scavenger, die Sie dort treffen und folgen Sie dem südlichen Gebirgszug nach Osten, bis Sie nördlich Ihrer Wegstrecke eine Basis ausmachen können!

Fordern Sie Verstärkung an, die aus mindestens einem Reparaturfahrzeug und neun guten Kampfeinheiten besteht! Schicken Sie diesen Trupp zu Punkt (x) auf der Karte. Der dritte Nachschub sollte ein Sensorfahrzeug und neun Mörser Vipers enthalten. Weisen Sie die Mörser gleich nach dem Entladen dem Sensorfahrzeug zu und schicken Sie diese zum Erkundungstrupp. Während die Mörser die von den Sensoren anvisierten Punkte des feindlichen Außenpostens beschießen, sollten die MG Vipers alle beweglichen Ziele unter Feuer nehmen und die Mörser nach Möglichkeit schützen. Erforschen Sie sofort das Artefakt und bauen Sie

so schnell wie möglich Vipers mit leichten Geschützen!

Wenn Sie zu Viele Verluste erleiden mußten, fordern Sie Verstärkungen an, um die verlorenen Einheiten zu ersetzen! Vernachlässigen Sie auf keinen Fall die Produktion in der Hauptbasis! Sobald der Außenposten vernichtet wurde und die Verluste ausgeglichen werden konnten, setzen Sie die Mörsergruppe nach Norden in Marsch, unterstützt von der Erkundungstruppe und den Verteidigungseinheiten an Punkt (x). Die Hauptbasis dieser Region befindet sich in der nordöstlichen Ecke der Radarkarte und wird durch Betonmauern geschützt und weist eine sehr starke Verteidigung auf. Gehen Sie vor wie bei dem Außenposten! Mit dem Sensor visieren Sie die Gebäude an, während MGs und Flammer-Viper sich um die mobilen Scavenger und die Truppen des New Paradigm kümmern.

Sobald die statische Verteidigung der Basis ausgeschaltet wurde, schicken Sie Ihre Truppen rein und machen Sie die Basis dem Erdboden gleich. Konzentrieren Sie das Mörserfeuer von Anfang an auf die Fabrik im hinteren Teil der Basis, um dem Feind so schnell wie möglich die Produktion weiterer Einheiten zu vereiteln!

Sollte der erste Angriff fehlschlagen, schicken Sie eine zweite Welle nach, die aus Mörser-Vipern und leichten Geschützen in ausreichender Menge bestehen sollte und unternehmen Sie einen zweiten Ansturm!

Kampagne 1:

Mission 6 - feindlicher Angriff

Artefakte auf der Karte:

Minipod Rakete

Motoren Upgrade

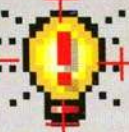
Kettenantrieb

Forschungsmodul

Mission:

Das New Paradigm hat eine Basis östlich unseres Außenpostens errichtet und uns den offenen Krieg erklärt. Sie müssen diese Bedrohung ausschalten und haben dafür Sorge zu tragen, dieses Gebiet für weitere Einsätze ein für alle Mal zu sichern. Reparieren Sie alle beschädigten Fahrzeuge und weisen Sie Ihre Fabriken an, die Produktion zu erhöhen; denn dieser Kampf wird nicht einfach!

Senden Sie eine Einsatztruppe, bestehend aus leichten Geschützen und schweren MGs die Straße hinunter nach Süden und vernichten Sie die erste Angriffswelle des New Paradigm! Fahren Sie sofort weiter, bis zum südlichen Gebirgszug, wo Sie auf weitere



Feinde treffen werden! Reparieren Sie Ihre Einheiten mit Reparaturfahrzeugen! Formen Sie weitere drei Einsatzgruppen aus je zehn Fahrzeugen und eine weitere aus neun Mörsern und einem Sensorfahrzeug! Falls das New Paradigm den Bohrturm im Süden zerstört hat, erobern Sie ihn zurück! Sie brauchen die Rohstoffe! Besiegen Sie alle Einheiten im Canyon östlich des Bohrturms und errichten Sie am Canyoneingang einen gut befestigten Vorposten! Das verschafft Ihnen ein wenig Ruhe, da feindliche Einheiten nur über diesen Canyon in unser Gebiet eindringen können. In dieser Zeit bauen Sie eine zweite Mörsergruppe auf. Setzen Sie Mörsergruppe 1 in Marsch, geschützt von leichten Geschützen und MGs, und säubern Sie den Canyon von sämtlichen feindlichen Bunkern und Geschützstellungen! Gehen Sie dabei langsam vor, schützen Sie die Mörser, indem Sie Einheiten vorausschicken! Sobald der Canyon passierbar ist, ziehen Sie mit allen Angriffseinheiten nach. Vernichten Sie den feindlichen Bohrturm und erschließen Sie die Ölquelle für sich! Bauen Sie ein zweites Kraftwerk, um die Energiequelle nutzen zu können! Danach ziehen Sie mit ihren Einheiten weiter und vernichten die Scavengerbasis im Osten. Der Weg dahin wird durch unzählige Bunker und Mörsergruben geschützt. Schalten Sie diese nacheinander aus! Erschwert wird das Vorrücken auch durch ständigen Nachschub, den das New Paradigm mittels eigener Transporter heranzieht. Denken Sie daran, reparierte Einheiten wieder zurück an die Front zu schicken und vernichtete Fahrzeuge zu ersetzen! Für die nächste Welle sollten Sie noch mindestens 3 Angriffseinheiten und 1 Mörsergruppe haben. Mit der Forschung sollten Sie inzwischen soweit sein, die ersten schweren Fahrzeuge zu bauen. Rüsten Sie ein Viper Halbkettenfahrzeug mit Anti Tank Raketen aus und schicke Sie eine kleine Gruppe zur Front, die sich um die schweren feindlichen Panzer kümmert! Rücken Sie weiter nach Norden vor und vernichten Sie mit den Mörsern die statische Verteidigung! Stellen Sie eine Angriffstruppe zum Schutz der Mörser und des Sensorfahrzeugs ab! In der Nähe der nach Norden führenden Straße liegt eine kleine New Paradigm Basis. Vernichten Sie diese! Am nördlichen Ende der Straße befindet sich die LZ des feindlichen Nachschubs. Greifen Sie diesen Punkt an und erobern Sie ihn, so verhindern Sie weitere Verstärkungen und den feindlichen Truppen vor Ort bleibt nichts anderes übrig, als sich auf die noch vorhandenen Produktionsstätten zu stützen. Nordwestlich der feindlichen LZ befindet sich eine weitere schwer verteidigte Basis. Gehen Sie wie gehabt vor! Zerstören Sie die Mauern und Geschütztürme mit den

Mörsern und geben Sie der Basis mit den Angriffseinheiten den Rest! Sobald die Anhöhe erobert wurde, gönnen Sie ihren Truppen eine kleine Verschnaufpause und bringen Sie wieder auf volle Angriffsstärke. Das nächste Ziel ist eine kleine Scavenger Basis nordöstlich der eroberten Anhöhe. Senden Sie eine Angriffs- und eine Mörser-einheit dorthin und machen Sie diese dem Erdboden gleich! Ziehen Sie dann alle Mörser-einheiten geradewegs nach Süden und vernichten Sie die Peripherieverteidigung des New Paradigm! Danach entsenden Sie die restlichen Einheiten in die Hauptbasis und vernichten sämtliche Gebäude. Südlich befindet sich eine weitere LZ des Feindes. Erobern Sie auch diese und das New Paradigm existiert in diesem Gebiet nicht mehr!

Achten Sie darauf, diese Mission mit genügend Einheiten zu beenden! Falls Sie zu hohe Verluste hatten und zu viele reparaturbedürftige Einheiten, sollten Sie ein Feindgebäude verschonen und in restliche Zeit nutzen, um Ihre Verluste in Ruhe auszugleichen.

Kampagne 1:

Mission 6a - Vorgelagerte Basis

Artefakte auf der Karte: keine

Mission:

Nach der Zerstörung der feindlichen Basis müssen Sie mit schweren Vergeltungsmaßnahmen des New Paradigms rechnen. Errichten Sie über den Ruinen der zerstörten Basis einen eigenen Vorposten und verteidigen Sie ihn unter allen Umständen! Der Vorposten sollte unbedingt eine Fabrik und eine Reparaturwerkstatt besitzen! Feindliche Kampfeinheiten werden voraussichtlich südöstlich direkt bei der Basis und Nordwestlich landen. Sichern Sie die LZ unter allen Umständen und fangen Sie den Feind wenn möglich, noch während der Landung ab! Errichten Sie Panzerfallen, um die Landung des Feindes zu erschweren! Halten Sie Ihre Einheiten dicht beieinander und konzentrieren Sie das Feuer der einzelnen Gruppen auf ein Feindfahrzeug, bis es vernichtet wurde!

Kampagne 1:

Mission 7 - Übertragung geortet

Artefakte auf der Karte:

Mehrschichtige Legierung

Artillerieraketen

Leichter Rumpf: Bug

Mission:

Verstärken Sie Ihre Armee mit Mini-Cobra-Raketen. Den Transporter, der Ihre Einheiten ins Einsatzgebiet bringt, beladen Sie mit Miniraketen und mittelschweren Geschützen. Sobald Ihre Einheiten entladen wurden, setzen Sie diese den Canyon entlang nach

Osten in Marsch. Ignorieren Sie die Scavenger Basis. Sie enthält nichts wertvolles und ist in dieser Mission nicht als Ziel ausgewiesen. Bringen Sie Ihre Einheiten so schnell wie möglich zur LZ 2, wo Ihr Nachschub eintreffen wird. Folgen Sie dem Canyon und dann dem Höhenzug, bis Sie bei dem Hochplateau im Osten angekommen sind. Verteidigen Sie diese LZ um jeden Preis, da Sie ansonsten kein Nachschub mehr erreicht! Rufen Sie Nachschubeinheiten heran! Der erste Transport sollte neben Kampfeinheiten auch einen LKW mitnehmen. Lassen Sie den LKW eine Reparaturfabrik bauen und befahlen Sie Ihren Truppen, bei mittlerem Schaden den Rückzug anzutreten! Der zweite Nachschub sollte aus Panzern bestehen. Mit dem dritten Transport schaffen Sie Mörser und Sensorfahrzeuge heran, die sich wieder um die Basen kümmern werden. Setzen Sie Ihre Einsatzgruppen in Marsch und beginnen Sie die Bombardierung der Scavenger Basis direkt nördlich von LZ2! Schicken Sie den Rest Ihrer Einheiten hinein, um die Arbeit zu beenden!

Greifen Sie anschließend die Basis des New Paradigm an! Die schweren Verteidigungsringe sollte nacheinander ausgehoben werden. Wurden alle Mauern entfernt, setzen Sie zum Sturm an und unterstützen den Angriff mit den Mörsern. Schalten Sie zuerst die Raketenstellungen aus und dann die Fabriken, so verhindern Sie den Nachschub! Vernichten Sie dann den Rest! Bergen Sie die Artefakte und beginnen Sie sofort die Erforschung! Sollten die Kapazitäten nicht ausreichen, bauen Sie ein neues Forschungszentrum! Nachdem alle feindlichen Gebäude zerstört wurden, kehren Sie zu LZ 2 zurück und bringen Sie die Einheiten wieder in den Alpha-Außenposten zurück.

Kampagne 1:

Mission 8 - synaptische Verbindung

Artefakte auf der Karte:

Synaptische Verbindung

Automatisierte Produktion

Mittlerer Rumpf: Scorpion

Kraftstoffeinspritzung MK2

Mission:

Bevor Sie aufbrechen, modernisieren Sie einige der Einheiten! Rüsten Sie Mörser, Sensoren und leichte Geschütze mit Cobra-rümpfen aus und montieren Sie Kettenantriebe!

Reparieren Sie so viele Einheiten wie möglich und brechen Sie erst dann in das Einsatzgebiet auf! Entsenden Sie in der ersten Welle einen LKW, und Cobras mit Raketen und mittleren Geschützen! In der LZ angekommen, errichten Sie eine Reparaturfabrik und verteidigen die Eingänge zu Ihrer LZ. Errichten Sie zusätzlich einen statischen Verteidigungsring auf dem Bergücken über



WARZONE

2100

Player's Guide

der Canyonzufahrt Ihrer Landungszone! Fordern Sie so früh wie möglich Nachschub an! Die zweite Welle sollte wieder aus Cobras mit mittleren Geschützen und Raketen bestehen, während Sie mit der dritten Welle eine Mörsergruppe an die Front schicken. Gehen Sie dann in die Offensive! Schicken Sie die Mörsergruppe mit Bedeckung nach Osten und erledigen Sie die Scavengeraußenposten. Sind die Außenposten zerstört, schicken Sie die Einheiten wieder zurück und rufen Sie weitere Verstärkungen. Neben Panzern sollte eine weitere Mörsergruppe an die Front geschickt werden. Setzen Sie die reparierten Einheiten nach Norden in Marsch! Erhöhen Sie die Einheiten zum Schutz der Mörser, da Sie mit verstärkten Feindkräften zu rechnen haben! Zerstören Sie die Verteidigungsanlagen im Canyon und alle Feindeinheiten. Schicken Sie die Einheiten weiter nach Norden und dann nach Osten und greifen Sie den schwach befestigten Scavengeraußenposten an. Formieren Sie Ihre Einheiten neu, schicken Sie eine kleinere Einsatzgruppe mit den inzwischen angekommenen Mörsern durch den östlichen Canyon nach Norden und vernichten Sie die dortige Peripherieverteidigung. Achten Sie auf ausreichenden Schutz, da auch hier mit massiver Gegenwehr zu rechnen ist! Während die erste Gruppe vom zerstörten Scavengeraußenposten nach Süden aufbricht und die Peripherieverteidigung der New Paradigm Bastion angreift, sollte Gruppe zwei von Osten her das Hauptziel attackieren. Bombardieren Sie die Gebäude mit den Mörsern! Rechnen Sie mit heftiger Gegenwehr! Dringen Sie mit der ersten Gruppe in die Bastion ein und vernichten Sie sämtliche Einheiten! Die Zerstörung der Fabriken, verhindert bei dieser Mission leider nicht den Nachschub, denn das New Paradigm bringt über eine nahegelegenen LZ Transporter mit Verstärkungen herbei.

Kampagne 1:

Mission 9 - Gegenangriff

Artefakte auf der Karte: Keine

Mission:

Schicken Sie die LKW der zweiten Basis zu Punkt (*) der Karte und bauen Sie dort eine Verteidigung auf. Errichten Sie eine Mauer, lassen Sie eine schmale Durchfahrt frei. Befestigen Sie die Mauer mit Geschütztürmen und errichten Sie zusätzlich einen Sensorturm nebst Mörsergruben, die die Feindkräfte indirekt beschießen. Weisen Sie die Fabrik der zweiten Basis

an, Einheiten zu produzieren und schicken Sie diese zur Verteidigung raus. Lassen Sie fünf Einheiten in der zweiten Basis zurück. Der Rest Ihrer Streitmacht wartet in der Hauptbasis auf ihre Befehle. Befestigen Sie die Straße nach Norden und Süden, teilen Sie Ihre Verbände in Gruppen auf und schicken sie zu den beiden Straßenbefestigungen. Die vorhandenen Einheiten der Hauptbasis sollten zur Verteidigung genügen, also verschwenden Sie keine Ressourcen, indem Sie auch hier neue Einheiten bauen.

Wenn die Angriffe aufhören, schicken Sie einige frische Kampfgruppen los, um die versprengten Einheiten des New Paradigms zu suchen und zu vernichten. Sobald die letzte Einheit vernichtet wurde, ist die Mission beendet.

Kampagne 1:

Mission 10 - Neue Aufgaben

Artefakte auf der Karte:
schweres Geschütz.

Mission:

Schicken Sie ihre schwersten Kampfeinheiten mit dem Transporter los! Sobald diese angekommen sind, setzen Sie sie in Richtung Canyon in Marsch, der in der Mitte der Radarkarte von Osten nach Westen verläuft! Sobald die Truppen die Schlucht erreicht haben, folgen Sie ihr nach Osten, bis Sie auf den Konvoy mit dem Artefakt treffen! Konzentrieren Sie das Feuer auf das Fahrzeug mit der wertvollen Ladung und zerstören Sie es! Sobald dieser Teil der Mission gelungen ist, sollten Sie Nachschub anfordern, um die auf der Karte verteilten Basen und Feindtruppen zu vernichten.

Kampagne 1:

Mission 11 - Eintreffende Übertragung

Artefakte auf der Karte:

Schwerer Rumpf: Mantis

Hoverantrieb

Mehrschichtige Legierung MK3

Mission:

Bevor Sie zu dieser Mission aufbrechen, sollten Sie die mittelschweren Panzer durch schwere Geschütze ersetzen. Laden Sie neun Einheiten und einen LKW in den Transporter und brechen Sie auf! Verteidigen Sie die beiden Eingänge mit Ihren Kampfverbänden, bis der LKW die Errichtung des Reparaturzentrums und der Geschütztürme beendet hat. Beschränken Sie die Verteidigung nicht auf die beiden Eingänge, sondern schützen Sie die Basis rundum; denn

das New Paradigm kann mit Hovereinheiten Ihre Einheiten umgehen und direkt in der Basis zuschlagen!

Rufen Sie derweil drei weitere Nachschubtransporter mit schweren Panzern! Bleiben Sie mit diesen Einheiten in der Basis und schlagen Sie angreifende Feindeinheiten zurück! Lassen Sie eine Mörsergruppe in das Einsatzgebiet bringen! Sobald die Mörser da sind, setzen Sie diese und zwei weitere Kampfgruppen nach Osten in Marsch, bis Sie den Scavenger-Außenposten erreichen! Heben Sie die Bunker nacheinander aus und verteidigen Sie die Mörser mit den Panzern! Senden Sie die Kampfverbände rein, um die Reste zu beseitigen! Erforschen Sie das geborgene Artefakt!

Setzen Sie die Streitmacht nach Norden in Marsch! Beseitigen Sie die Bunkerketten sowohl auf der Landzunge als auch auf den umliegenden Inseln mit der Mörsergruppe! Rücken Sie langsam vor, um übermäßige Verluste zu vermeiden und geben Sie Ihren Truppen immer den Befehl, sich bei mittleren Schäden zurückzuziehen! Wenn Sie die Landbrücke zur Hälfte überquert haben, wird der Feind einige Gegenangriffe starten. Sobald Sie die Hovertechnologie erforscht haben, produzieren Sie Einheiten und schicken Sie diese zur Front! Mit ihnen können Sie die feindlichen Stellungen umgehen und die LZ des Feindes bei Punkt (*) auf der Radarkarte angreifen. Rüsten Sie auch einige Hoverfahrzeuge mit Mörsern und Sensoren aus, um die feindlichen Gebäude von der Seeseite her zu bombardieren. Halten Sie diese aus direkten Zusammenstößen mit landgestützten Einheiten heraus. Schicken Sie reparierte Einheiten immer unverzüglich zurück an die Front und fordern Sie rechtzeitig Nachschub an! Die Hauptstreitmacht rückt nun weiter nach Norden und vernichtet, unterstützt von den Hovereinheiten, eine Verteidigungsanlage nach der anderen. Fordern Sie, falls nötig, eine zweite Mörsergruppe an.

Wenn Sie mit den Hovereinheiten die LZ des Feindes übernommen haben, sollten die Gegenangriffe langsam abebben. Rücken Sie weiter nach Nordosten vor und vernichten Sie das Hauptquartier des New Paradigm! Die Alphazone ist gesichert!

Bereiten Sie sich auf neue Aufgaben vor, Commander!

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

FOR
REAL
CODE
JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBaute 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!
 • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER:
 FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

NEU!

DM 99,-

DM 79,-

DM 79,-

DM 119,-

DM 79,-

DM 99,-

DM 89,-

8in1

MEMORY
CARD
PLUS

48in1

24in1

TURBO-FORMAT

LED STATUS INDICATOR

TURBO-FORMAT

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELN



SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN



15 BLOCKS MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELN MIT SPEICHERFUNKTION



DM 49,-

NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL



DM 79,-

1 MEG - 4 MEG
MEMORY CARD

V MEMORY 1000

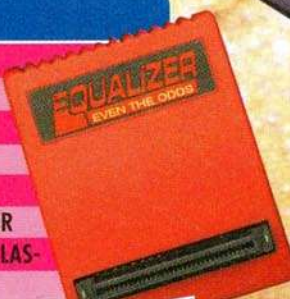
- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
- GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

1080
SPIEL
STÄNDE!

DM 119,-

EQUALIZER

- DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE
- ÜBER 1000 EINGEBAUTER CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN



DM 69,-



POWERFLASH

- SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES



DM 119,-

DM 119,-

DM 79,-

POWER RAM

- 4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELN WIE Z.B. TUROK 2



service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47



MISCHA STRECKER

CYBER ORG

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Square
Entwickler	Fuzzbox
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort – Japanimport



Fosis kann auch breitere Abgründe überwinden, indem er einfach darüber hinweg fliegt.

Im Gebiet Z3 verschwindet auf mysteriöse Weise der Botschafter Pope von der romulanischen Allianz. Pyu Moravie, Agentin des Space Investigations Bureau der Geno Nations, erhält den Auftrag, das Verschwinden des Botschafters aufzuklären und bei diesem Fall eng mit der örtlichen Polizei zusammenzuarbeiten. Bei ihrer Ankunft stellt sie fest, daß ihr Team schon zusammengestellt wurde und das Raumschiff Genesis bereitsteht, um die insgesamt fünfköpfige Gruppe zu den letzten bekannten Koordinaten von Popes Raumschiff zu bringen.

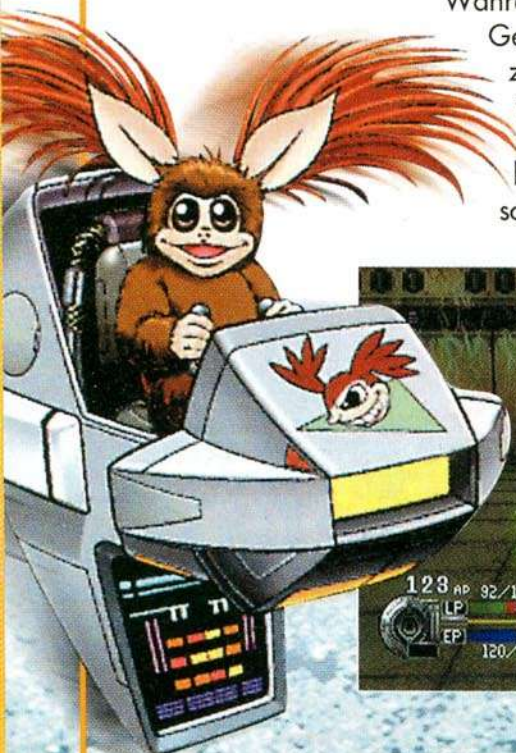
Während des Warpfluges gerät die Genesis in eine Raum-Zeit-Verzerrung. Manövrierunfähig treibt sie immer schneller auf einen Nebel zu, der die Quelle der Verzerrung zu sein scheint, und muß schließlich auf



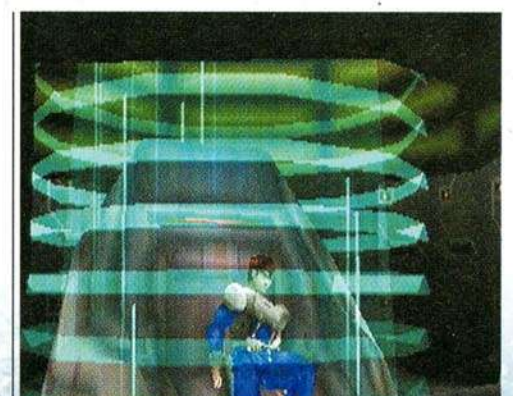
einem „Raumschiff-Friedhof“ notlanden. Ein Umgebungsscan ergibt, daß sie beileibe nicht die einzigen sind, die der Anomalie zum Opfer fielen. Auch das Schiff des romulanischen Botschafters befindet sich unter den Wracks. Während die Crew versucht, Kontakt aufzunehmen, wird die Genesis von zwei riesigen Greifarmen gepackt und langsam, aber sicher zu einem gigantischen Schredder gezogen. Unfähig, sich aus eigener Kraft zu befreien, setzen T.J., Gigante und Fosis im Shuttle über und versuchen, die Maschine selbst abzuschalten, bevor die Genesis zu Weltraumschrott verarbeitet wird. Pyu bleibt zurück und überwacht die Kommunikationskanäle für den Fall, daß die Romulaner antworten.

Eure Aufgabe besteht jetzt darin, die drei durch die Areas des Weltraumschrottplatzes zu steuern und innerhalb der einzelnen Karten Aufgaben zu

lösen, die Euch durch E-Mails von Pyu und Mike übermittelt werden. Da diese allerdings in japanisch abgefaßt wurden, bleibt Euch wenig mehr zu tun als die Gänge zu erkunden, Aliens plattzumachen, in den Leveln verteilte Terminals (von denen einige die Gesamtkarte anzeigen, andere wiederum Informationen preisgeben) zu benutzen und damit die Teleporterplattformen zu aktivieren, die Euch in die nächste Area bringen. Durch die fehlenden (weil japanischen) Missionsbeschreibungen seid Ihr außerdem dazu gezwungen, jeden Level mit jedem Charakter durchzuspielen, auch



Kleinere Rätsel beinhalten das Auffinden von Schaltern, um verschlossene Türen zu öffnen.



In der Biomed Kammer werden alle Wehwehchen geheilt.



Die drei Spezialattacken:
Knarre, Bombe und Megaschlag.

wenn dieser Spielabschnitt zuvor schon „gelöst“ wurde. Der Erschöpfungsbalken schafft zusätzlich noch ein Zeitlimit. Wird nämlich der Charakter müde, so verliert er im Herzschlagrhythmus Lebensenergie, bis er einfach nur Opfer der Außerirdischen ist und der gesamte Level wieder von vorne begonnen werden muß. Medipacks, die neben der Lebensenergie auch den Erschöpfungsgrad aufbessern, und Biomed- sowie Energiekammern verzögern ein solch unrühmliches Ende. Daneben existieren auch die üblichen Power Ups für Waffen und Ausrüstung - Boxen, in denen Ihr die bereits gesammelten Items verändern könnt (aus zwei Medipacks wird ein Super Medipack usw.), die Ihr entweder in den Gängen findet oder besiegten Gegnern abnehmen könnt.

Die drei Protagonisten zeichnen sich durch Spezialfertigkeiten aus. T.J besitzt die Fähigkeit, sich zu tarnen und so unbemerkt durch schwer bewachte Bereiche zu schleichen. Fosis rennt nicht nur schneller und springt weiter, sondern kann zusätzlich noch schweben und so

zu Stellen gelangen, die mit einem normalen Sprung nicht zu erreichen wären. Gigante, der gutmütige Riese, zerschmettert seine Gegner mit rohester Gewalt. Hinzu kommen verschiedene Zusatzwaffen, die die Helden neben ihren Martial Arts-Fähigkeiten zum Einsatz bringen können. Dies ist an und für sich ein gutes Feature, da die Erfüllung einiger Missionen die Fähigkeiten eines bestimmten Cops erfordern.

Erfreulich sticht die hohe Gegnerintelligenz ins Auge. Sobald die Aliens die Cops bemerken, greifen sie an. Flucht hat wenig Sinn, da zumindest die humanoiden Gegner den Cop so lange verfolgen, bis sie ihn erwisch haben. Kleinere Viecher meiden die offene Auseinandersetzung und greifen nur



Schlafende Wachen erwachen erst, wenn man ihnen zu Nahe kommt.



im Spiel. Bei knapp 40 Leveln ein mehr als mageres Verhältnis. Dort können auch Ausrüstungsgegenstände unter den Charakteren ausgetauscht und ein grobes Schema des Komplexes betrachtet werden. Grafisch präsentiert sich Cyber Org als farbenfroher Anime-Knaller. Saubere und größtenteils flüssige Animationen bieten einen wahren Augenschmaus, der leider durch massive Slow Downs in einigen Räumen

„GRAFISCH PRÄSENTIERT SICH CYBER ORG ALS FARBENFROHER ANIME-KNALLER. SAUBERE UND GRÖSSTENTEILS FLÜSSIGE ANIMATIONEN BIETEN EINEN WAHREN AUGENSCHMAUS, DER LEIDER DURCH MASSIVE SLOW DOWNS IN EINIGEN RÄUMEN GETRÜBT WIRD - VOR ALLEM, WEIL DIESE VÖLLIG UNBEGRÜNDET AUFTRETEN.“

aus dem Hinterhalt an oder wenn sie in die Ecke gedrängt wurden.

Die Steuerung der drei Abenteurer erweist sich leider als zu schwammig und unpräzise. Hilfreich steht da aber die Kamera zur Seite, sofern sie in den Verfolgermodus umgeschaltet wurde. Belästigt man die Kamera in ihrer Grundeinstellung, sorgt sie leider nur für ein einziges Frusterlebnis. Die Möglichkeit, einen Spielstand zu speichern, bietet sich nur an insgesamt sechs Terminals

getrückt wird - vor allem, weil diese völlig unbegründet auftreten.

Wer Cyber Org unbedingt heute schon sein eigen nennen will, kommt um einige Erfahrung mit japanischen Spielen oder rudimentäre Japanischkenntnisse nicht herum. Da Square aber gerade eine Außenstelle des japanischen Hauptquartiers in England aufbaut, wäre ein - bislang nicht geplanter-PAL-Release zumindest im Bereich des Möglichen.



Die Übersichtskarte über den Raumschiff-Friedhof.



Läßt man die Charaktere zu lange stehen, beschäftigen sich die drei selbst. Fosis jongliert mit seiner Bombe.

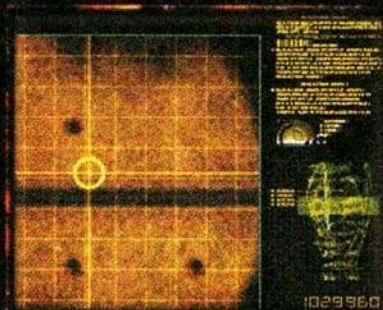
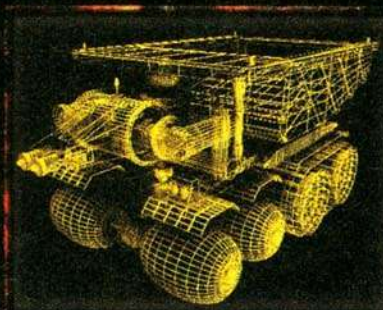


Diese Schlacht sprengt alle Dimensionen



001 459

X: 28 01
Y: 34 45
Z: 21 99



„Die Kombination aus simpler Steuerung, intelligenten Einheiten und echtem 3D ist einmalig und dürfte speziell im Mehrspieler-Modus ihre Qualitäten zeigen.“

Alexander Geltenpoth, PC Action 03/99

„Genial: Warzone 2100 verbindet Top-Grafik mit Spitzenspielspaß.“

Games and More 05/99

„... ein absoluter Hit ...
Einschätzung: Sehr gut.“

PlayStation Zone 02/99



101



Echte 3D-Umgebung mit frei schwenk- und zoombarer Kamera zieht Sie mitten ins Kampfgeschehen



Kombinieren Sie insgesamt mehr als 400 Technologien zu über 2.000 individuellen Kampfmaschinen



WARZONE 2000

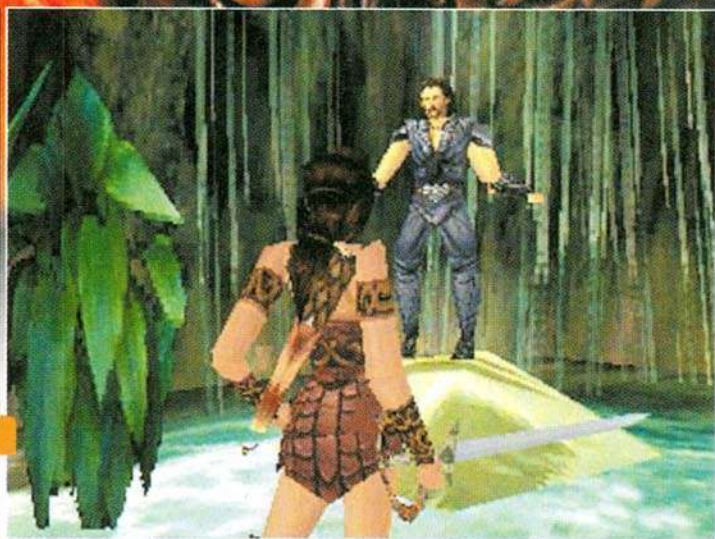
... führt das Echtzeit-Strategie-Genre in die 3. Dimension!

EIDOS
INTERACTIVE

XENA WARRIOR PRINCESS

MARK LIEBOLD

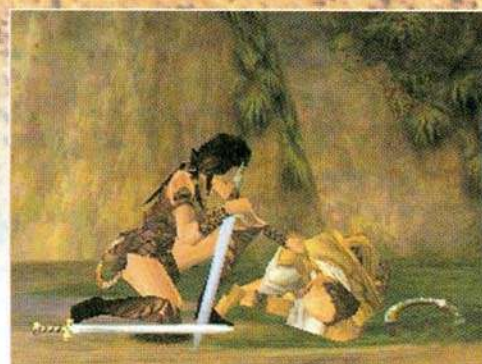
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	989 Studios
Entwickler	Universal Digital Arts
Testmuster	September



Ares, der Gott des Krieges, macht Xena ein unwiderstehliches Angebot - ihre Hilfe gegen Gabrielles Leben.

Eidos Interactives Lara Croft wird in naher Zukunft mit einer ernstzunehmenden Konkurrentin rechnen müssen. Xena, die geläuterte Kriegerprinzessin der gleichnamigen Fantasy TV-Serie, wird dank Universal Digital Arts und der 989 Studios ab September ihren Kampf für die Gerechtigkeit auch auf der PlayStation ausfechten.

Xenas Erzrivalen Calisto und der Kriegsgott Ares schmieden trotz ihrer gegenseitigen Aversion wieder einmal finstere Pläne. Mit Hilfe des gigantischen, dreiköpfigen Titanen Horrungus



will das diabolische Duo die ganze Erde in Schutt und Asche legen, nur um über die kümmerlichen Überreste der einst blühenden Welt zu herrschen. Da die beiden Götter von der Gefährlichkeit Xenas wissen - schließlich durchkreuzt die Kriegerprinzessin fast täglich die finsternen Mächtschaften der beiden Bösewichte - entführen sie kurzerhand Gabrielle, um Xena zu zwingen, mit ihnen zusammenzuarbeiten. Natürlich läßt sich die ehrenhafte Kriegerin nicht von Ares und Calisto erpressen und macht sich stattdessen auf, ihre Freundin zu befreien und den beiden Göttern endgültig das Handwerk zu legen.

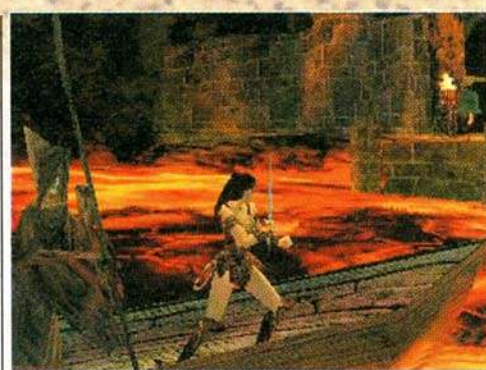
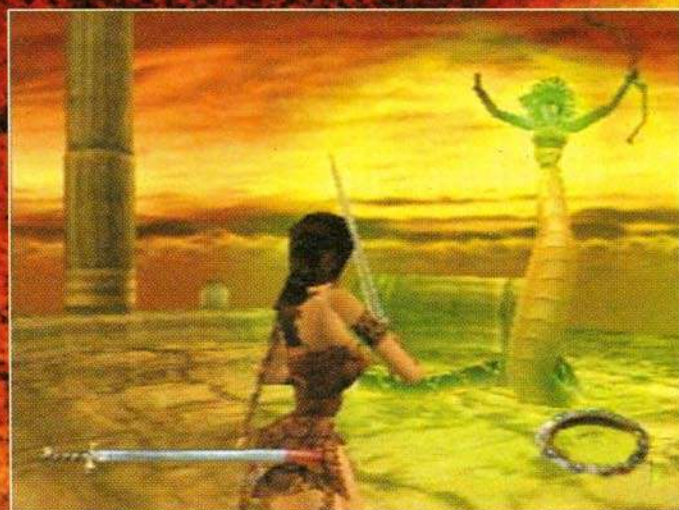
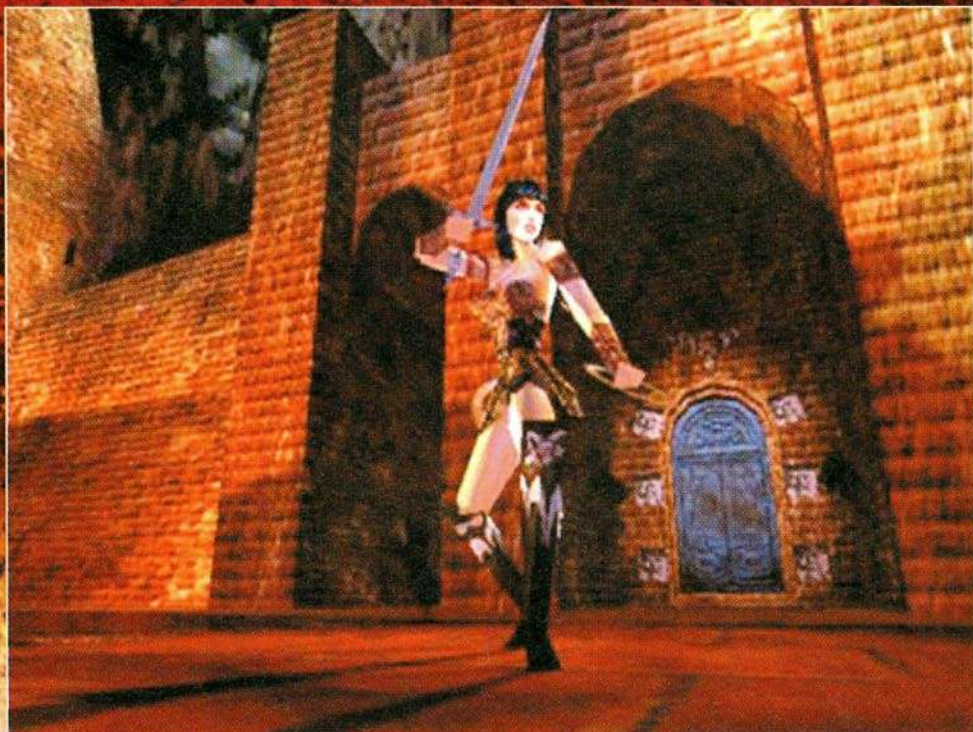
Xenas Suche nach Gabrielle und dem Titanen Horrungus führt sie durch acht größtenteils aus der TV-Serie bekannte Locations, wie etwa die Unter-

welt des Hades, Pinnacles Tempel, die Wälder der Amazonen oder Sysyphus Schloß. Die acht Schauplätze beinhalten insgesamt 20 Level und ein paar Secret-Stages, von denen man einige mehrmals durchlaufen muß, um die Welt und natürlich auch Gabrielle vor dem mächtigen Horrungus zu retten. Auf ihrem Weg durch Griechenland warten unzählige Aufgaben, Rätsel, abscheuliche Monster und fiese Schurken auf die Kriegerprinzessin. Gorgonen, Zyklopen, böse Druiden, Drachen und sogar Dyzan, der feuerspuckende Wächter des Hades, versuchen, Xena an ihrem Vorhaben zu hindern. Um sich gegen die durchtriebenen Gegner zur Wehr zu setzen, kann der Spieler auf ein kleines Waffenarsenal zurückgreifen. Mit Hilfe von Schwertern, Kampfstäben und insbesondere durch

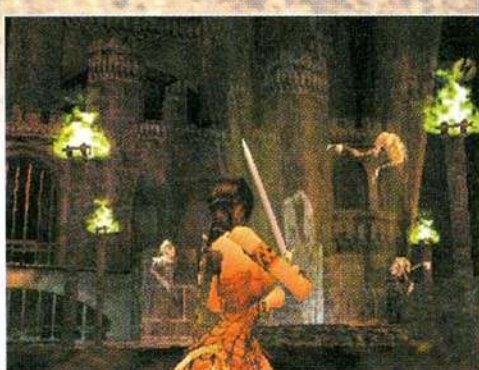


Der Begriff „große Gegner“ wird in Xena Warrior Princess vollkommen neu definiert.





Um in den Hades zu gelangen, muß Xena zunächst den Fluß Styx überqueren.



die rasiermesserscharfe Schneide des Chakram, Xenas diskusartiger Wurfklinge, können mit ein wenig Kampftechnik selbst die größten Ungetüme ohne Probleme in die Knie gezwungen werden. Sollte die Kriegerprinzessin einmal keine Waffe zur Hand haben, so kann sie die Gegner mit wilden Schlag- und Trittfolgen bearbeiten. Sogar ihr gefürchteter Multiple-Kick, bei dem Xena für wenige Sekunden in der Luft zu schweben scheint und wild mit ihren Füßen auf das Gesicht des Widersachers eintritt, steht dem Spieler zur Verfügung.

Das Gameplay wird dem der Tomb Raider-Serie zwar ähneln, aber laut Hersteller „actiongeladener und abwechslungsreicher“ sein. Einige Level ähneln etwas den Sneek-Missions von Syphon Filter. Hier ist keine blinde Zerstörungswut gefragt, sondern Heimlichkeit und taktische Finesse. In einem Szenario muß Xena bspw. in ein Schloß, das vor Bogenschützen und Schwertkämpfern nur so wimmelt, eindringen. Um unbemerkt in die Festung zu gelangen, müssen die Posten mit

Hilfe des Chakrams von ihren Wachtürmen geholt werden. Bemerken diese Xena vor ihrem Ableben, so schlagen sie Alarm und rufen weitere Soldaten zur Verstärkung herbei.

Um die virtuelle Xena zum Leben zu erwecken, wurde gänzlich auf Motion Capturing verzichtet. Dafür ist die Kriegerprinzessin allerdings mit über 100 Animationsphasen und dem texture-

Xenas markerschütternder Schlachtruf, mit ins Spiel eingebunden. Für die Musik wurde der Erfolgskomponist Bill Brown, der sich z.B. für die Soundtracks der beiden PC-Spiele The Lost World Trespasser und Tom Clancy's Rainbow Six verantwortlich gezeichnet und sich mit seiner Arbeit bereits mehrere Awards verdient hat, engagiert. Nur zu oft werden schlechte Spiele hinter starken Lizenzen versteckt. Xena Warrior Princess wird, so viel kann man bereits jetzt schon sagen, nicht nur die vielen

„DAS GAMEPLAY WIRD DEM DER TOMB RAIDER-SERIE ZWAR ÄHNELN, ABER LAUT HERSTELLER „ACTIONGELADENER UND ABWECHSLUNGSREICHER“ SEIN. EINIGE LEVEL ÄHNELN ETWAS DEN SNEEK-MISSIONS VON SYPHON FILTER. HIER IST KEINE BLINDE ZERSTÖRUNGSWUT GEFRAGT, SONDERN HEIMLICHKEIT UND TAKTISCHE FINESSE.“

mapped Gesicht von Lucy Lawless ausgestattet. Advanced Light Sourcing und konstante 30 fps sorgen dafür, daß Xena und ihre Kontrahenten auch auf der PlayStation eine gute Figur machen. Ebensoviele Wert wie auf ein getreues Äußeres der Charaktere wird auf die Geräuschkulisse und die musikalische Untermalung gelegt. Aus diesem Grund werden sowohl sämtliche Originalstimmen der Schauspieler als auch die gesamte Palette der in der TV-Serie verwendeten Soundeffekte, wie etwa

Fans der Kriegerprinzessin zu begeistern wissen, sondern auch all diejenigen in ihren Bann ziehen, die normalerweise von Xena, Herkules und Co. nicht besonders viel halten.



Irgend etwas stimmt hier nicht. Normalerweise können die ruhelosen Seelen der Verstorbenen dem Hades nicht entkommen - doch warum wandeln sie dann hier zwischen den Lebenden?

Das Offizielle
PlayStation
Magazin

2 CD's
mit **19**
spielbaren
Demos



+ 148 Seiten

=

ab 19. Mai
im Zeitschriftenhandel!



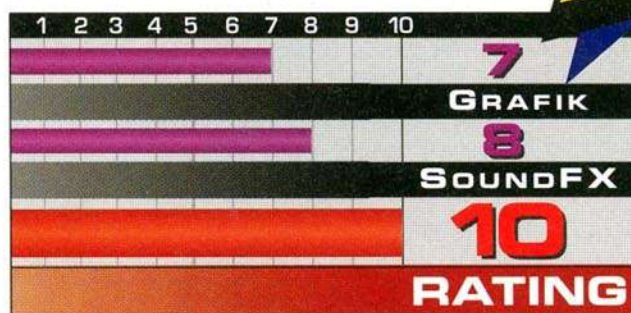
„P“ und „PlayStation“ sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Das Wertungssystem

10	Ausnahmetitel mit Referenzcharakter
9	Herausragender Titel
8	Sehr guter Titel
7	Überdurchschnittlicher Titel
6	Genrefans testen an
5	Nur für Sammler
1-4	Finger weg

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungssystem ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen in Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software mit einem Rating von 9 oder 10 Punkten wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.



EXTREME
HARDCORE

EINFACH BESTELLEN - UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

- 02/98 Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)
- 03/98 Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen
- 04/98 Player's Guide
Riven The Sequel To Myst (Teil 1)
Warhammer Dark Omen (Teil 1)
- 06/98 Player's Guide
Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen (Teil 3)
- 07/98 Player's Guide
Gran Turismo
Heart Of Darkness
- 08/98 Player's Guide
Alundra (Teil 1)
- 09/98 Player's Guide
Alundra (Teil 2)
The Fifth Element
- 10/98 Player's Guide
C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)
- 11/98 Player's Guide
C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)
- 12/98 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 1)
- 01/99 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 2)
- 02/99 Player's Guide
Tomb Raider III (All the Secrets)
Colony Wars Vengeance
- 03/99 Player's Guide
Populous the Beginning
- 04/99 Player's Guide
Secrets zu Metal Gear Solid
- 05/99 Player's Guide
Racing Simulation 2



- play 02/98 ☐
- play 03/98 ☐
- play 04/98 ☐
- play 06/98 ☐
- play 07/98 ☐
- play 08/98 ☐
- play 09/98 ☐
- play 10/98 ☐
- play 11/98 ☐

- play 12/98 ☐
- play 01/99 ☐
- play 02/99 ☐
- play 03/99 ☐
- play 04/99 ☐
- play 05/99 ☐

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

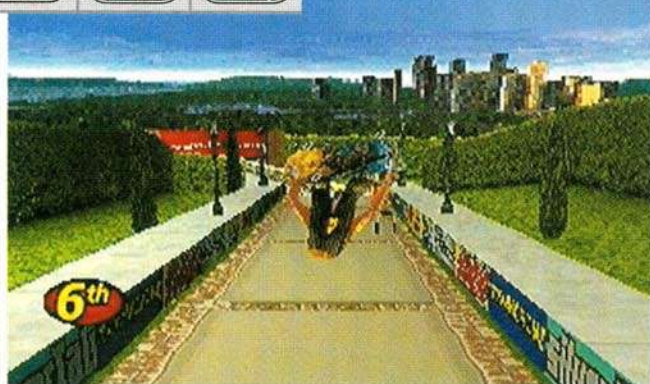
PLZ, Wohnort



3XTREME

TONI OPL

Genre: Sportspiel
Hersteller: 989 Studios
Entwickler: 989 Studios
Testmuster: Eigenimport
Erhältlich ab: US-Import - sofort
Preis: ca. 129,- DM



Die ausführbaren Tricks in 3Xtreme sind in der Realität an und für sich zwar nicht unmöglich, lassen sich jedoch über einfache Tastenkombinationen zu völlig übertriebenen Combos zusammenbauen.



Rabiat: Mit harten Fausthieben könnt Ihr Euch der drängelnden Konkurrenz erwehren.



in 3Xtreme zur Verfügung. Der Season-Modus setzt sich aus drei Stages mit je sechs, acht und zehn Einzelrennen zusammen, wobei Ihr Euch immer gegen fünf Mitstreiter behaupten und jede Stage insgesamt als Erster beenden müßt, um weiterzukommen und neue Fahrer(innen), Ausrüstungsgegenstände und Strecken freizuschalten. Wer hingegen nur ein kurzes Rennen zwischendurch bestreiten will, wählt den Exhibition Mode. Im Time Trial und im Freestyle-Modus ist man jeweils allein unterwegs, wobei es hier nur auf die Rundenzeit bzw. auf die Qualität der gezeigten Stunts ankommt.

► Positiv anzumerken ist an 3Xtreme leider nur das kurze, aber wirklich sehenswerte FMV-Intro, das einige der härtesten Szenen aus diversen Skate- und BMX-Videos zum besten gibt. Ansonsten zeugt der Titel in keinsten Weise von programmiertechnischem Know-how. Die Grafik ist grob und längst nicht fehlerfrei und die Animationen lassen trotz Motion Capturing kaum Realismus aufkommen. Hinzu kommt eine äußerst ungenaue Steuerung - die Unterstützung des Analog Controllers wäre vielleicht ein Schritt in die richtige Richtung gewesen - und eine miserable Kollisionsabfrage. Manchmal fragt man sich wirklich, weshalb solch namhafte Firmen wie Santa Cruz, GT Bicycles oder K2 hinter solch einem Produkt stehen.



Entlegen: Die Downhill-Kurse führen u.a. in einen U-Bahn-Schacht.

müßt Ihr wahlweise auf dem Skateboard, auf Rollerblades oder mit dem BMX-Rad möglichst viele Tricks ausführen. Je komplizierter die Manöver, desto mehr Punkte kassiert Ihr dafür. Zahlreiche Tore, die auf den Parcours aufgestellt sind, bringen je nach Farbe ebenfalls eine bestimmte Anzahl von Punkten, wenn sie durchfahren werden. Mit den einkassierten Punkten könnt Ihr Euch für die folgenden Rennen besseres Equipment zulegen, da sich die verfügbaren Boards, Inline-Skates und Bikes in diversen Aspekten wie z.B. dem Handling oder der Beschleunigung unterscheiden. Aber nicht nur die Sportgeräte an sich, sondern auch die wählbaren Athletinnen und Athleten weisen in mehreren Eigenschaften wie ihrer Ausdauer oder ihrer Stärke Differenzen auf. „Stärke“ deshalb, da Ihr während der Talfahrten auch ordentlich die Fäuste sprechen lassen könnt, um den einen oder anderen Kontrahenten vorübergehend „auf die Bretter“ zu schicken.

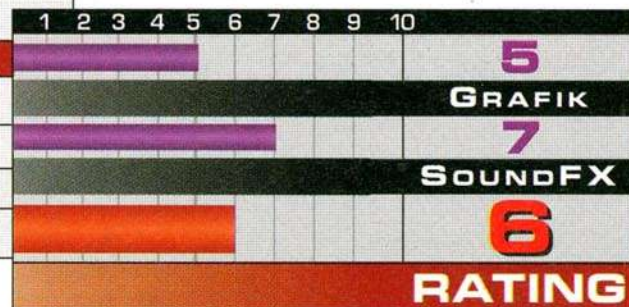
Vier Spielmodi stehen dem Spieler

POSITIV

- viele original Sponsoren
- spektakuläres Intro

NEGATIV

- grobpixelige Optik
- Slowdowns
- keine Analog-Unterstützung
- ungenaue Kollisionsabfrage



TONI OPL

BUST-A-MOVE 2

DANCE TENGOKU MIX



Genre	Tanzspiel
Hersteller	Enix
Entwickler	Enix
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Japanimport
Preis	ca. 129,- DM



Der Kampf- bzw. Tanzstil Capoeira dürfte spätestens seit Eddie Gardo aus Tekken 3 allen Videospielern ein Begriff sein.



Im Practice-Modus erleichtert Euch eine kleine Hilfsleiste das richtige Timing!



Abgefahren: Comets Tanzstil nennt sich Rollerblade-Dance.

Dem kleinen rappenden Hund Pappapappa ist es zu verdanken, daß das Genre der Musikspiele auch auf der PlayStation stark im Kommen ist. Zahlreiche, zum Teil aber nur in Japan oder den USA erhältliche Titel wie Beatmania, Fluid, Music oder Spice World belegen dies. Nachdem der Hip Hop-Dackel von der gitarrenspielenden Um Jammer Lammy abgelöst wurde, erschien nun auch eine Fortsetzung zu Enix' Tanzspiel Bust a Move, welches auf dem amerikanischen Markt aus lizenzrechtlichen Gründen unter dem Namen Bust a Groove veröffentlicht wurde.

Bust a Move 2 - Dance Tengoku Mix bietet gegenüber dem Vorgänger jedoch kaum Neuerungen. Mit einem der zehn wählbaren Charaktere tretet Ihr ähnlich wie in einem Beat'em Up wahlweise gegen die CPU-Tänzer oder einen zweiten Spieler an - allerdings nicht im Ring, sondern auf der Tanzfläche! Um den Künstlern ihre artistischen Tanzschritte zu entlocken, die von Breakdance über Seventies-Disco, Gangster-Groove und Jazz-Dance bis

zu Capoeira reichen, müßt Ihr im Takt vorgegebene Tastenkombinationen drücken. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad sind diese Combos mehr oder weniger komplex. Auf der leichtesten Stufe beschränken sich die Moves lediglich auf das digitale Steuerkreuz. Auf „Normal“ kommen die X- und die Kreis-Taste dazu. Im Mix Mode schließlich, der die härteste Spielstufe repräsentiert, werden alle vier Action-Buttons des Joypads mitverwendet. Über die R1-Taste habt Ihr außerdem die Möglichkeit, Euren Gegner anzugreifen und ihn somit für kurze Zeit daran zu hindern, wertvolle Punkte zu ergattern.

► Technisch gibt es an Bust a Move 2 - Dance Tengoku Mix eigentlich nichts auszusetzen. Die comicartigen Akteure wurden liebevoll gestaltet und dank Motion Capturing mit realistischen Animationen versehen. Zahlreiche bewegte Objekte bringen einiges an Dynamik in die detailliert gestalteten Schauplätze. Zusammen mit den rasanten Kamerafahrten ergibt sich zumindest optisch ein ansprechendes Spiel - wäre da nicht die überaus störende Tatsache, daß Bust a Move 2 ausschließlich auf

NTSC-PlayStations hundertprozentig spielbar ist. Auf umgebauten PAL-Geräten hinkt der Takt der einzugebenden Tastenkombinationen dem Rhythmus der Musik derart hinterher, daß das Game nahezu unspielbar wird. Darüber hinaus bekommt der Spieler selbst von all den Geschehnissen auf dem Screen äußerst wenig mit; denn wer nur einmal kurz den Blick von der Move-Leiste abschweifen läßt, um seinen Virtuosen bei seinen „Verrenkungen“ zu begutachten, kommt sofort gnadenlos aus dem Konzept. Hat man den Takt erst verloren, wird es höllisch schwer, wieder in diesen hineinzufinden. Bust a Move 2 - Dance Tengoku Mix ist eines der typischen Japano-Games, die in unseren Breitengraden wohl nur bei Genrefreaks Anklang finden werden.



POSITIV

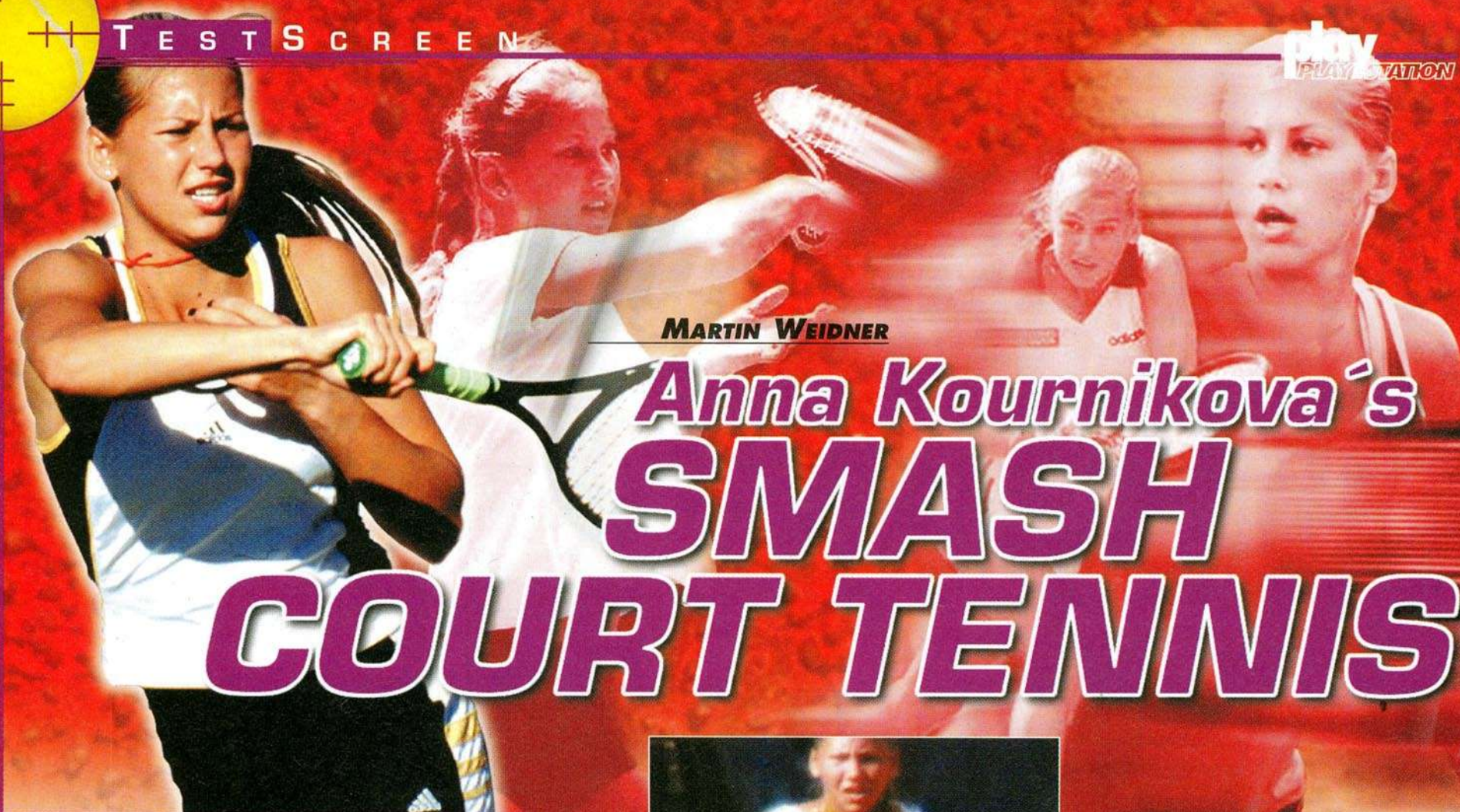
- gelungene Animationen
- schöne Schauplätze

NEGATIV

- Achtung! Nur auf NTSC-PlayStations hundertprozentig spielbar
- der Spieler bekommt von den Tänzen nur wenig mit

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									7
GRAFIK									
									8
SOUNDFX									
									6
RATING									





MARTIN WEIDNER

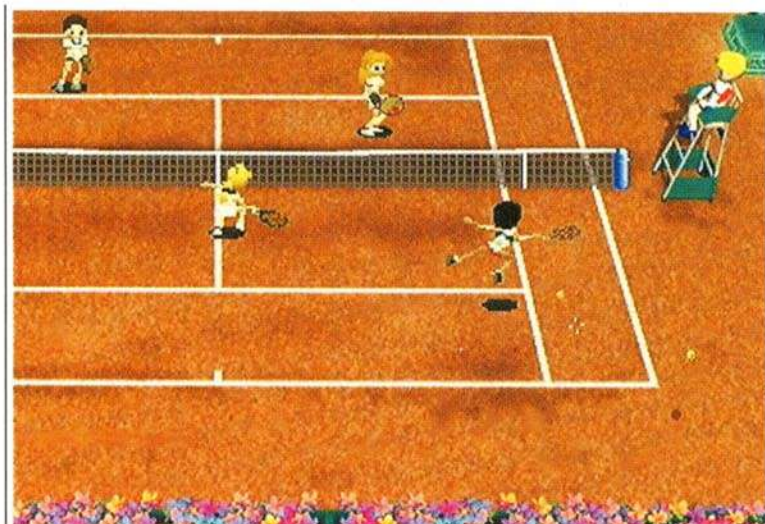
Anna Kournikova's SMASH COURT TENNIS

Genre	Sportspiel
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	18. Juni
Preis	ca. 89,- DM

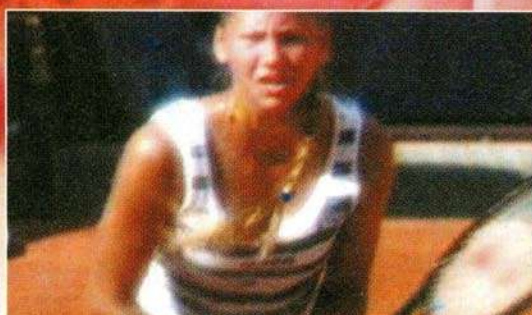


Im Trainingsmodus lassen sich die Angabe und die einzelnen Schlagvarianten einüben, oder man wärmt sich kurz auf.

15-Love für Namco! In Japan bereits seit 12.11.98 unter dem Titel „Smash Court Tennis 2“ auf dem Markt, gelang es Namco, für die PAL-Version Anna Kournikova als Maskottchen zu gewinnen.



Ein Multitap vorausgesetzt, läßt sich Anna Kournikova's Smash Court Tennis zu viert gleichzeitig spielen.

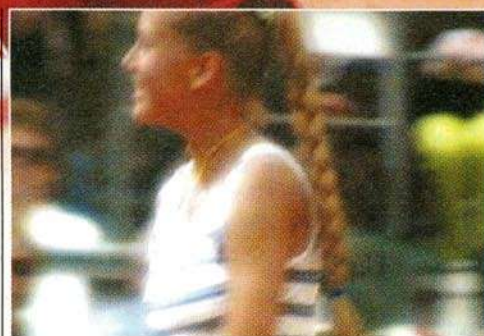


Zu Beginn des Spiels hat man die Wahl unter 24 Charakteren.

Anna Kournikova gibt aber nicht bloß das Aushängeschildchen in den Intro- und Outro-Videoschnipseln ab, sondern tritt auch im eigentlichen Spiel als einer von vorerst 24 Charakteren in Erscheinung - und dies in vier unterschiedlichen Varianten. Eine darunter ist gleich zu Beginn des Spiels verfügbar, die anderen gilt es, in den beiden Spielmodi Grand Slam- und Street Tournament freizuschalten, die den RPG-Modus der NTSC-Version kompensieren (sollen). Darüber hinaus wurde die PAL-Version um zwei Street Courts erweitert, an den Charakteren letzte Hand angelegt, zwei weitere verborgene Bonuscharaktere - Reiko Nagase aus Ridge Racer Type 4 und Eddy aus

SMASH COURT TENNIS		WINNER	
KOURNIKOVA	TIFFANY		
29	21	points	3
0	3	service	4
3	0	returns	0
0	0	volleys	0
0	0	smashes	0
29	18	winners	0
3	0	miss	0
3/3	2/2	break chances	

Nach dem Match erhält man eine detaillierte Auflistung über die Performance der Spieler.



Anna Kournikova ist im Intro und im Outro in Videoschnipseln zu sehen.

Tekken 3 - eingefügt und der Schwierigkeitsgrad für den europäischen Markt u.a. durch die Einführung einer Auto Serve-Option etwas vereinfacht. Zu den übrigen Neuerungen zählen ein Smash Blast-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig, der ähnlich wie der Beach Ball Mode in Tekken 3 abläuft, und besondere Tennisschläger und -bälle als Sachpreise in den Tournament-Modi. Diese lassen sich später auch in den Spielmodi Exhibition und Smash Blast verwenden. Die weiteren Veränderungen, d.h. die für den westlichen Markt etwas abgeänderten Bildschirm-

DIE ALTERNATIVE Sampras Extreme Tennis

Codemasters



Bereits etwas betagt, stellt Sampras Extreme Tennis dessen ungeachtet die beste Simulation der weißen Sportart auf der PlayStation dar, wenn auch in erster Linie im Multi-Player-Modus. Die CPU-

Gegner lassen sich nämlich relativ einfach überlisten.

DER VORGÄNGER Smash Court Tennis

Namco



Smash Court Tennis erschien in Japan am 06.09.96 und wurde am 12.03.98 unter dem Budgetlabel „PlayStation The Best“ wiederveröffentlicht. Die PAL-Version kam im Dezember '96

auf den Markt. Als Vorbild diente die Smash Court Tennis-Reihe für das Super Nintendo bzw. die PC-Engine.



Hinter „Reiko N.“ verbirgt sich Reiko Nagase aus dem Intro zu Ridge Racer Type 4, sofern man sie an ihrem weißen Kleid und der langen Mähne erkennen kann. Die Kohlestückchen sollen wohl Anna Kournikovas Augen versinnbildlichen.



Anna Kournikova ist in vier unterschiedlichen Varianten im Spiel vertreten. Eine darunter ist von Anfang an anwählbar, die weiteren, spielstärkeren gilt es, in den beiden Tournament-Modi Street und Grand Slam freizuspielen.

menüs, sind eher kosmetischer Natur.

Insgesamt 14 Schauplätze stehen dem Spieler zur Verfügung, darunter vier klassische Pro Courts und zehn Street Courts. Im Street Tournament wird die Anzahl der Fantasy-Schauplätze hingegen auf vier begrenzt. Zu den Schlagvarianten zählen Standard, Power, Lob und Super Strike. Letztere Technik muß jedoch erst aufgeladen werden, bevor sie in Anspruch genommen werden kann.

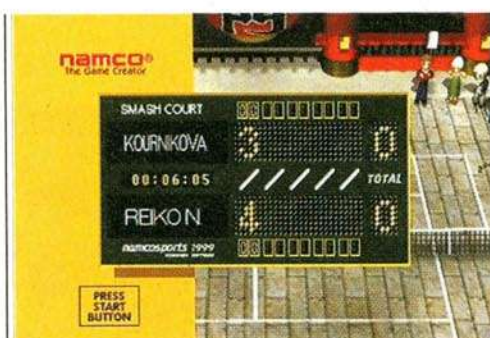
► Wirkliche Neuerungen gibt es hingegen kaum. Namco vertraut nach wie vor auf das erprobte Gameplay und

geachtet sehr viele spielerische Möglichkeiten zuließ. Besteht der Reiz im Ein-Spieler-Modus in erster Linie darin, in den Ligamodi neue Charaktere freizuschalten, so fährt Smash Court Tennis

„WIRKLICHE NEUERUNGEN GIBT ES HINGEGEN KAUM. NAMCO VERTRAUT NACH WIE VOR AUF DAS ERPROBTE GAMEPLAY UND DEN ANIME-ZEICHENSTIL DER SERIE. WER KÖNNTE IHNEN DIES LETZTLICH VERÜBELN, GALT SMASH COURT TENNIS DOCH ALS UNGEMEIN SPRITZIGE UND VOR ALLEN DINGEN LEICHT ZUGÄNGLICHE TENNISSIMULATION, DIE SICH SELBST NICHT ALLZU ERNST NAHM, ABER DESSEN UNGEACHTET SEHR VIELE SPIELERISCHE MÖGLICHKEITEN ZULIESS.“

den Anime-Zeichenstil der Serie. Wer könnte ihnen dies verübeln, galt Smash Court Tennis doch als ungemein spritzige und vor allen Dingen leicht zugängliche Tennissimulation, die sich selbst nicht allzu ernst nahm, aber dessen un-

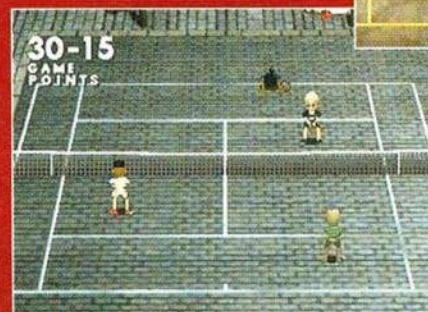
2 erst im Multi Player Mode zu voller Form auf. Kenner des ersten Teils werden trotzdem etwas enttäuscht sein, bietet der Nachfolger doch im Grunde bloß neue Spielfiguren und andere Schauplätze. Anna Kournikova als Aushängeschildchen und die dazugehörigen Videoclips sollen wohl darüber hinwegtäuschen.



Einige Menübildschirme erinnern zum Teil an Namcos Ridge Racer Type 4.



Die zehn Fantasy-Schauplätze im Überblick (v.o.n.u.): Adventure Island, Asaksa Temple, Galleria Milano, GT Barrier Reef, Hongkong, Los Angeles, New York Times Square, Osaka Bridge, Tokyo Park und Westminster Abbey. Auffallend ist die Interaktion mit Objekten im Hintergrund. So schießen Zuschauer Fotos, gehen bei einem (ungewollten) Treffer in die Knie, fahren mit Motorrollern vorbei usw. Die Hintergrundmusik läßt sich am ehesten der Sparte „Easy Listening“ zuordnen. Die Halleffekte der Super Nintendo-Versionen sind leider nicht mit dabei.

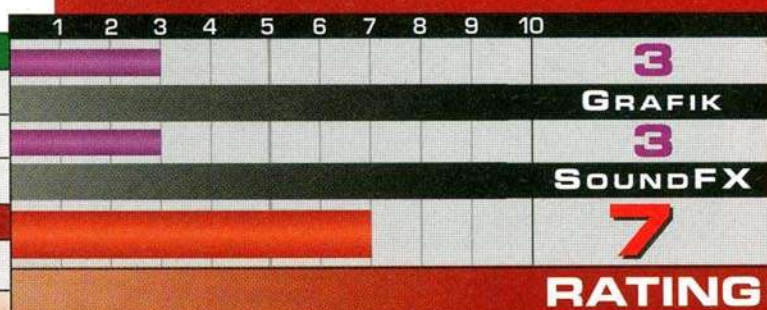


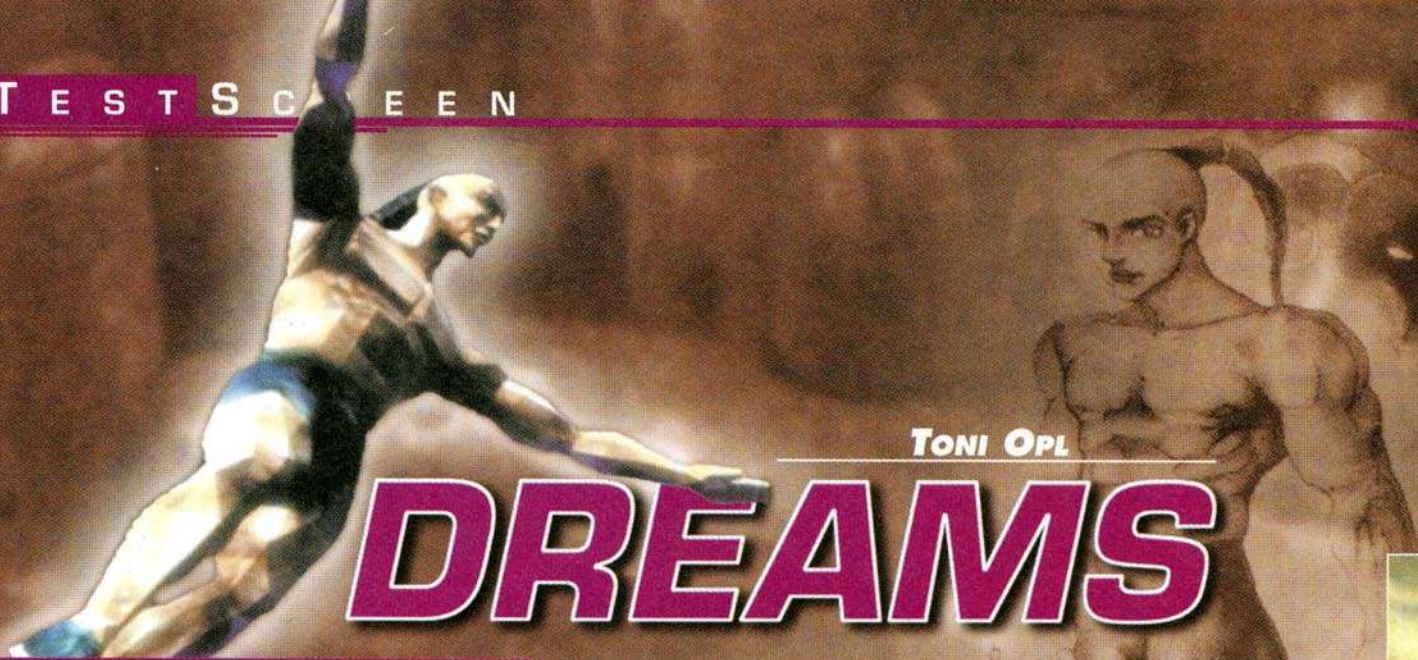
POSITIV

- Plug & Play
- optimierte PAL-Version
- unterstützt Multitap

NEGATIV

- überholte Grafik

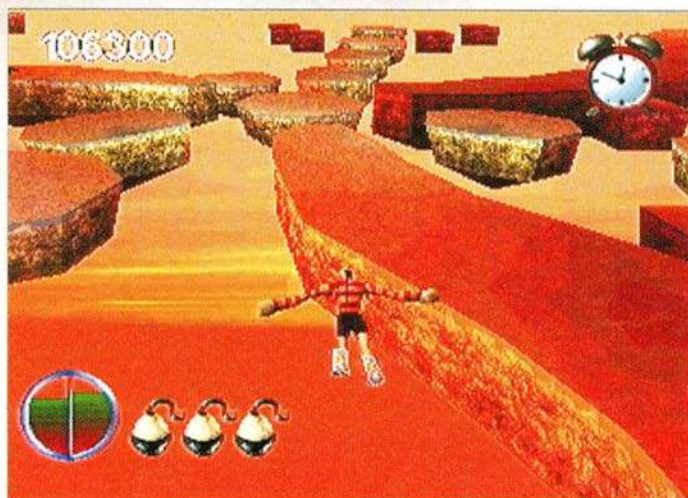




TONI OPL

DREAMS

Genre Jump'n Run
 Hersteller Cryo Interactive
 Entwickler Cryo Interactive
 Testmuster Theo Kranz (0931/3545245)
 Erhältlich ab sofort
 Preis ca. 89,- DM



Die meisten Welten setzen sich aus vielen kleinen Plattformen zusammen. Bei den kleinen Flugeinlagen solltet Ihr immer Euren Mana-Vorrat im Auge behalten, um nicht plötzlich in die Tiefe zu stürzen.

Jede Nacht, wenn wir friedlich schlafen, entführt uns unser Unterbewußtsein in die Welt der Träume. Meistens jedoch können wir uns am nächsten Morgen nur noch schleierhaft an die zum Teil verwirrenden Geschehnisse erinnern. Die meisten Träume sind harmlos, doch hin und wieder erleben wir in Alpträumen auch Beängstigendes. Schweißgebadet wachen wir aus diesen bösen Träumen auf - heilfroh, wieder in die Realität zurückgekehrt zu sein. Mit dem Spiel Dreams von Cryo Interactive können PlayStation-User nun auch tagsüber in die surreale Welt der Träume und Alpträume hinabtauchen.

Die Story von Dreams ist dabei ebenso skurril wie viele unserer nächtlichen, unterbewußten Erlebnisse. Im



Wenn der Wecker klingelt, kann zu einer anderen Figur übergewechselt werden.



Mit Sicherheit ein gutes Gefühl: Der Schutzschild macht Euch für kurze Zeit gegen die Angriffe der Alptraum-Wesen immun.

alten Ägypten existierten einst fünf Hohepriester, deren Aufgabe es war, als Wächter des Brunnens der Träume die Verschmelzung der realen Welt mit der Traumwelt zu verhindern. Dieser Brunnen diente als Verbindung zwischen diesen beiden Welten. In gemeinsamen Zeremonien lernten die Geistlichen, das Blaue Wasser, welches der Brunnen enthielt, zu beherrschen und magische Kräfte daraus zu schöpfen. Einer der Priester mißbrauchte jedoch diese Magie. Um größeres Unheil zu verhindern, wurde der Abtrünnige während eines Rituals von den anderen Klerikern in einen tiefen Abgrund geworfen. Um sich zu rächen, vereinte er alle Alpträume dieser Welt und ließ sie Gestalt annehmen.

Nun liegt es an Euch, die Gefahr abzuwenden und die endgültige Verschmelzung der Traumwelt und der Realität zu verhindern. Mit Füßen, Fäusten und Magie kämpft Ihr gegen die sich immer mehr ausbreitenden Alptraummonster und reist dabei von einer 3D-Traumwelt in die nächste. Ein



POSITIV

- atmosphärische Musik
- an sich gute Spielidee

NEGATIV

- miserabel übersetzte Texte
- ungenaue Steuerung
- klotzige Grafik
- spärliche Anleitung

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6

GRAFIK

7

SOUND FX

5

RATING



Um diesem Zwischengegner beizukommen, müßt Ihr im richtigen Moment auf sein „Herz“ schießen.

Wecker in der oberen rechten Bildschirm-ecke signalisiert, wann Ihr Eure eigene Gestalt wechseln könnt, da Euch für das Abenteuer drei unterschiedliche Charaktere mit verschiedenen Eigenschaften zur Verfügung stehen. Um fliegen und zaubern zu können, muß der Mana-Vorrat durch das Aufsammeln von Runen stets aufgefüllt werden, ansonsten seid Ihr auf Eure körperlichen Kräfte angewiesen und springt von Plattform zu Plattform.

► Dreams stellt mit Abstand das seltsamste und bizarrste Stück Software da, welches seit langem in den heiligen Redaktionsräumen gelandet ist. Am ehesten kann man es als eine Mischung aus den beiden Shiny-Titeln Wild Nine und MDK und Crystal Dynamics' Pandemonium bezeichnen. Allerdings ist jedes der aufgezählten Spiele um Längen besser als Cryos (Alp-)Traum-Adventure. Die deutschen Texte sind miserabel übersetzt und die überaus knappe Anleitung hält so gut wie keine Informationen bereit - weder zur Story noch zum allgemeinen Gameplay. Hinzu kommen eine ungenaue und umständliche Steuerung und die grob aufgelöste Grafik, die mit kantigen Figuren und zahlreichen Fehlern aufwartet. So wurde eine an sich gute Spielidee leider nur absolut mäßig umgesetzt. Einzig der atmosphärisch-psychedelische Soundtrack verdient ein kleines Lob.



MARK LIEBOLD

PLAYER MANAGER '99

Vier Ligen (Deutschland, England, Italien und Holland), wobei Anco nur Zugriff auf die original Spieler- und Teamnamen der englischen und der holländischen Divisionen hatte, stehen dem Hobbymanager hier zur Verfügung. Bevor man den verantwortungsvollen Posten übernimmt, kann der Spieler festlegen, wie vielfältig sich sein Aufgabenbereich gestalten soll und ob

er kleine Hilfestellungen, wie bspw. automatische Vertragserneuerungen, in Anspruch nehmen will. Beschränkt sich das Tätigkeitsfeld nur auf das Management, kann man bspw. nicht auf die Trainingsoptionen zurückgreifen. Pop Up- und Top Down-Menüs bestimmen den Großteil des Spiels, welche dem Spieler zwar unzählige Möglichkeiten (z.B. das Erstellen eigener Taktiken, schneller Blick auf sämtliche nationale wie internationale Spielergebnisse) eröffnen, aber trotz alledem relativ unübersichtlich gestaltet sind.

Im großen und ganzen hat das Entwicklerteam von Anco einen sehr guten Manager auf die Beine gestellt, der das Konkurrenzprodukt Premier Manager 99 aus dem Hause Gremlin Interactive ohne weiteres in seine Schranken verweisen kann. Doch leider hat der Player Manager '99 noch hier und da ein paar grobe Ecken und Kanten wie z.B. die ständigen und mitunter langen Ladezeiten, die eine höhere Wertung verhindern.

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Anco
Entwickler: Anco

Testmuster: Infogrames
Erhältlich ab: Ende Mai
Preis: ca. 89,- DM



Im Player Manager '99 gibt es drei Möglichkeiten die Begegnung zu verfolgen. Entweder per Scanner (taktische Bildschirmoberfläche), per Kommentar (nur Bildschirmtext) oder wie hier als Zuschauer direkt im Stadion.

PLAUFEN		SUCHE AUFLISTEN		SAMSTAG 1 AUGUST 1998	
VERFÜG. GELD	€454.57	LIGA	GEHALT/WERT	ALTER	
J. LOWEY	L/RSION	11.6T	1M	25	
D. GRUMMAZS	L/R HAMBURGER	3.3T	1M	20	
A. DI SILVU	L/R FRANKFURT	3.3T	1M	20	
F. FUHRANHURST	L/R BOCHUM	4.1T	880T	21	
B. SCHNAIDUR	L/R FRANKFURT	7.4T	860T	25	
P. CECANO	L/R SPORTING	8.3T	780T	21	
D. GINOLA	L/R TOTTENHAM	14.3T	760T	31	
C. MURALL	L/R STUTTGART K.	2.3T	740T	28	
M. BACENCIC	L/R ROSTOCK	10.8T	700T	29	
T. LANGI	L/R ROSTOCK	10.4T	560T	30	
A. HERAF	L/R RAPID WIEN	14.3T	550T	31	
M. DOCHLER	L/R NÜRNBERG	10.4T	550T	30	

Mit Hilfe der Suchfunktion können im Handumdrehen die besten Spieler aus der Transferliste gepickt werden.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					5				
GRAFIK									
					4				
SOUNDFX									
					6				
RATING									

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Equalizer Gamebaster Deluxe	79,90
Expansion Pack (IN64)	75,00
A Bug's Life (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	125/100,00
Akuma (PSK)	105,00
Asterix (PSK)	100,00
Attack of the Saucermen (PSK)	100,00
Beetle Adventure Racing (IN64)	120,00
Bloody Roar II (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Carmageddon (PSK)	100,00
Castlemania 3D (IN64)	145,00
C&C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Civilisation II (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Driver (PSK)	100,00
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (IN64/PSK)	120/100,00
FIFA Soccer '99 (IN64/PSK)	120/95,00
F-Zero X (IN64)	100,00
Gex 3 (PSK)	100,00
Global Domination (PSK)	100,00
Gormon 2 (IN64)	140,00
G-Police 2 (PSK)	100,00
G-Police Platinum (PSK)	50,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Guardian Crusade (PSK)	100,00
Hard Edge (PSK)	100,00
Kansai Sacred Fist (PSK)	100,00
KKND-Crossfire (PSK)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSK)	105,00
Le Mans (PSK)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSK)	150,00
Mario Party (IN64)	100,00
Metal Gear Solid (PSK)	100,00
Metal Gear 5. Premium Pack	160,00
Metal Gear 5. Lösungsbuch	35,00
Micro-Machines Turbo (IN64)	100,00
Mission Impossible (IN64)	110,00
Monkey Hero (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
Need for Speed IV (PSK)	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	115/95,00
Nightmare Creatures (IN64)	150,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSK)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00

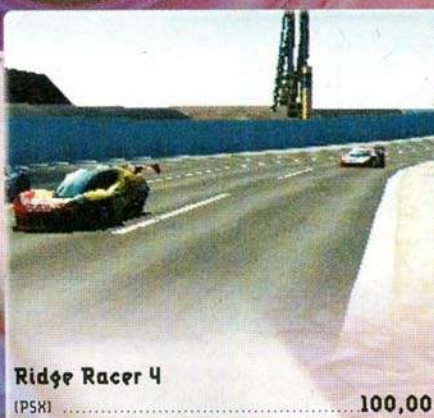
Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!

DVD	DVD Player, Pioneer 414, Multinorm	1.100,00
A Bug's Life		80,00
American X		80,00
Apt Pupil		80,00
Bridge of Chucky		80,00
I still don't know what you did		80,00
Rush Hour		80,00
Ronin		80,00
Strangeland		80,00
Armageddon (uncut)		80,00
Siege		80,00
Dreamcast		
Sega Dreamcast		
incl. Spannungswandler		579,00
Game Gun		90,00
RGB-Kabel		50,00
Memory Card VMS		60,00
Aero Dancing		140,00
Blue Stinger		140,00
Die Hard Trilogy 2		140,00
Elemental Gimmick Gear		140,00
Incoming		140,00
July		140,00
Cart - Speed Racing		140,00
Get Bass + Angel		220,00
Lenkrad		140,00
Marvel vs. Capcom		140,00
Monaco Grand Prix		140,00
Pen Pen Triclon		140,00
Power Stone		140,00
Puyo Puyo		100,00
Psychic Force 2012		100,00
Red Line Racer		140,00
Sega Rally 2		140,00
Seven Cross		140,00
Sonic Adventure		140,00
Tetris 4D		140,00
Tokyo Highway Battle		140,00
Virtua Fighter 3		140,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Ridge Racer 4 (PSK) 100,00

Rayman 2 (IN64/PSK)	125/100,00
Rollage (PSK)	100,00
R-Type Delta (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Sports Car GT (PSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (IN64)	120,00
1080° Snowboarding (IN64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Swing (PSK)	100,00
Tai Fu (PSK)	105,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSK)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 (eng/dt)	125/100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSK)	100,00
Vergessene Welt Platinum (PSK)	50,00
Vigilante 8 (IN64)	125,00
Virtual Pool (IN64)	115,00
Warzone 2100 (PSK)	100,00
WCW vs. NWO Thunder (IN64/PSK)	120/90,00
Wing Over II (PSK)	100,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSK)	125,00
Zelda (IN64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



Besuchen Sie unsere Web-Site ab Mai
www.orderintime.com
Spiele • Cheats • Lösungen

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo - Fr: 10.00-18.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo - Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	0711. 22 29 10 - 10
	0711. 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

MARO

V I D E O S P I E L E

WWW.MARO-GMBH.COM

IMPORTED DVD VIDEOS

UMTAUSCH WEGEN
NICHTGEFALLEN IST
GENERELL
AUSGESCHLOSSEN.

BEI ANNAHME-
VERWEIGERUNG
BERECHNEN WIR
PAUSCHAL 20,- DM.

LIEFERUNG SOLANGE
VORRAT REICHT.

LADENPREISE
KÖNNEN ABWEICHEN.

KOMPLETTE LISTE
ALLER FIGUREN
UND MERCHANDISE
PRODUKTEN IM
INTERNET UNTER
WWW.MARO-GMBH.COM

LAGERWAREN
WERDEN NOCH AM
TAGE DER BESTELLUNG
VERSCHICKT.

Armageddon Dir Cut soon
Deep Impact 69,90 DM
Phantoms 69,90 DM
The Big Hit 69,90 DM
Out of Sight 69,90 DM
Jacky Chans Who iam 69,90 DM
Ronin 69,90 DM
Carpenters Vampires 69,90 DM
Legionaire 69,90 DM
Fatal Fury Motion P. 69,90 DM
Cube 69,90 DM
Snake Eyes 69,90 DM
Urban Legends 69,90 DM
Trueman Show 69,90 DM
He got Game 69,90 DM
Rounders 69,90 DM
South Park 1-4 je 59,90 DM

Blade 69,90 DM
Rush Hour 69,90 DM
Soldier 59,90 DM
Tekken Motion P. 69,90 DM
Slums of Bev. Hills 69,90 DM
Futuresports 69,90 DM
Antz 69,90 DM
Ever after Cinderella ... 69,90 DM
I know ... last summer 69,90 DM
Meet Joe black 69,90 DM
Dragonballz Arrival 69,90 DM
Pleasantville 69,90 DM
American Hist. X 69,90 DM
Siege soon
A Bugs life soon

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD's
The ultimate In Sound

Dantes Peak 79,90 DM
Waterworld 79,90 DM
Daylight 79,90 DM
The Jackal 79,90 DM
Dragonheart 79,90 DM
Born on 4th July 79,90 DM
Dance with wolves 79,90 DM
Shadow 79,90 DM

Komplette Liste aller
lieferbaren DVD'S finden Sie
auf unserer Homepage
www.maro-gmbh.com

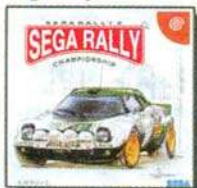


VIDEOGAMES FOR PSX, NEO GEO & DREAMCAST

DREAMCAST

Dreamcast hk 699,90 DM
Dreamcast jp 729,90 DM
VMS Memory Card 79,90 DM
Joypad 89,90 DM
Joystick 179,90 DM
PAL Converter 79,90 DM
SVHS Kabel 89,90 DM

Evolution 169,90 DM
Virtua Fighter 3 tb 159,90 DM
Sega Rally 2 149,90 DM



Pen Pen 99,90 DM
Power Stone 149,90 DM
Godzilla 99,90 DM
Incoming 169,90 DM
Blue Stinger 149,90 DM
Geistforce 169,90 DM
Sonic Adventures 169,90 DM
Sengoku 79,90 DM
Seventh Cross 99,90 DM
Tetris 139,90 DM

NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal 469,90 DM
Joypad 69,90 DM
Antennenkabel 49,90 DM
RGB Kabel 39,90 DM

Agressors of d. Kombat 19,90 DM
Basball Stars 39,90 DM
Double Dragon 49,90 DM

Galaxy Fight 29,90 DM
King of Monsters 2 19,90 DM
King of Fighters 95 39,90 DM
King of Fighters 98 119,90 DM
Last Blade 79,90 DM



Mah Jong Story 19,90 DM

Ninja Combat 29,90 DM
Puzzled 49,90 DM
Riding Hero 29,90 DM
Soccer Brawl 19,90 DM
Savage Reign 29,90 DM
Super Sidekicks 3 39,90 DM
Super Baseball 2020 19,90 DM
Super Spy 19,90 DM
World Heroes Perfect 29,90 DM

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation
Dual Shock Package 249,90 DM
Antennenkabel 29,90 DM
Controller 29,90 DM
Controller Dual Shock 59,90 DM
Memory Card 29,90 DM
RGB Kabel 29,90 DM

Abes Exodus 89,90 DM
Breath of Fire 3 99,90 DM
Blaze 'n' Blade 99,90 DM
Bust A Move 4 79,90 DM
Crash Bandicoot 3 99,90 DM
Driver 109,90 DM
F1 Racing Sim. 2 79,90 DM
FIFA Soccer 99 99,90 DM
Grandstream Saga 99,90 DM
KKND 2 Krossfire 99,90 DM
L. of Kain Soulreaver 109,90 DM
Metal Gear Solid 99,90 DM
incl. Silent Hill Demo
Metal Gear Solid 159,90 DM
Premium Pack
Need for Speed 4 99,90 DM
NFL Extreme 99,90 DM
Premiere Manager 99 99,90 DM
Popoulos 89,90 DM
Ridge Racer TYPE 4 99,90 DM
Running Wild 89,90 DM
Wild Arms 99,90 DM

FLAT ERIC
PLÜSCHFIGUR

IN KÜRZE
LIEFERBAR

MARO
REUTLINGEN



VIDEOSPIELE
DVD VIDEOS
ACTION FIGUREN
MERCHANDISE
MANGA & ANIMES

MASKEN
HELME
MAGAZINE
CHEATBOOKS



VIDEOSPIEL-
KONSOLEN
ZUBEHÖR
UND MEHR

JETZT AUF
250m² LADENFLÄCHE



SPECIAL-PACKAGE

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
(T-SHIRT, MARKE, SOUNDTRACK & SPIEL)
+ 1 MGS ACTION FIGUR NACH WAHL

179,90 DM

Stuttgart

MARO
VIDEOSPIELE

Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm

MARO
VIDEOSPIELE

Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Spaichingen

MARO
VIDEOSPIELE

Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763

Reutlingen

MARO
VIDEOSPIELE

Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

ACHTUNG!
WIR SIND
UMGEZOGEN

Erlangen

MARO
VIDEOSPIELE

Götheinstr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Baden Baden

MARO
VIDEOSPIELE

Büttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

Ludwigsburg

MARO
VIDEOSPIELE

Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg

STAGE 1

Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg

N.R.G.

Mundburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663



ACTION FIGURES



TEKKEN 3
JE FIGUR 19,90



AKTE X
JE SET 39,90



WING COMMANDER
JE FIGUR 24,90

NEU



KISS T. EDITION
JE FIGUR 39,90



RESIDENT EVIL
JE SET 19,90



TOMB RAIDER
99,90 69,90



METAL GEAR S.
JE 39,90



C. BANDICOOT
JE 39,90



COURSE OF SPAWN
JE FIGUR 39,90

NEU



MOVIE MANIACS
JE 39,90



MARVEL HEROES
JE SET 39,90

NEU



MARIO KART 64
JE 39,90

NEU

DVD

NEO GEO



DVD
VIDEOS

GAMEBOY

NINTENDO 64

PLAYSTATION

NEO GEO CD

NEO GEO

NEO GEO
POCKET

SATURN

DREAMCAST



**JASON
DELUXE**
99,90 DM



JASON
39,90 DM



**MICHAEL
MYERS**
79,90 DM



**SPAWN
CYBER VIOLATOR**
79,90 DM



**HORROR
L. FACE MASKE**
79,90 DM



**SCREAM 2
MASKE**
39,90 DM



**VADER
HELM**
149,90 DM



**BOBA FETT
HELM**
149,90 DM



**EMPEROR
MASKE**
129,90 DM



**EWOK
MASKE**
129,90 DM



**STORMTROOPER
HELM**
149,90 DM



**TUSKEN RAIDER
MASKE**
119,90 DM



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM



HANDSCHUH
49,90



SCREAM ANZUG
99,90 DM



SPAWN ANZUG
99,90 DM

VERSAND HOTLINE
(Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr)

07151 956 46 46

MARK LIEBOLD

PUMA STREET SOCCER

Genre Sportspiel
 Hersteller Sunsoft
 Entwickler Pixelstorm
 Testmuster Theo Kranz Versand,
 Tel.: 0931/3545245
 Erhältlich ab sofort
 Preis ca. 99,- DM



Schießt man oft genug aufs Tor, erhält man mit der Zeit die Möglichkeit einige Superkicks abzuwehren.



Jedes Spielfeld wird mit einem kurzen FMV vorgestellt.

Street Soccer ist eine schnelle und aggressive Variante des klassischen Fußballs. Zwei Teams à vier Mann (drei Feldspieler und ein Torwart) versuchen, auf einem 20m mal 14m großen Spielfeld innerhalb von zweimal fünf Minuten möglichst viele Tore zu erzielen.

In Puma Street Soccer stehen dem Spieler 32 Mannschaften aus verschiedenen Nationen zur Auswahl, mit denen man entweder nur ein Freundschaftsspiel bestreiten oder an den Liga-, Pokal- und Puma-Weltmeisterschaften teilnehmen kann. Die Spiele werden entweder an einem Flughafen, im Park, im Hafen, auf der Straße oder einem Parkplatz ausgetragen. Dementsprechend variiert auch der Feldbelag von einfachem Asphalt bis hin zu Stahlplatten, was sich allerdings nicht nachträglich

lich auf das Verhalten des Balls auswirkt. Jedes Team agiert während des Spiels mit einer von drei verschiedenen Taktikformen. Diese können jedoch nicht selbst ausgewählt werden, sondern sind den 32 Mannschaften von Anfang an zugeteilt. England hat sich bspw. auf Raum- und Manndeckung sowie den kontrollierten Gegenangriff spezialisiert. Ein Blick in das Handbuch zeigt die mannigfaltigen Möglichkeiten der Spieler auf. Dribbeln, Schußfinte, Hackentrick oder ein kontrollierter Schuß gegen die Bande - alle Moves sollen angeblich ganz einfach per Tastendruck bzw. „leichtes“ Antippen des Buttons von der Hand gehen, aber das tun sie nicht.

Die Steuerung ist hakelig und ungenau. Insbesondere kurz vor dem gegnerischen Torraum wird das Spiel hektisch und die langsame Reaktionszeit der Spieler macht sich unangenehm bemerkbar - ziemlich ärgerlich, wenn man schießen oder passen will - und der Feldspieler macht es einfach nicht. Um den Ball ins gegnerische Netz zu bekommen, braucht man eher Glück als Können. Entweder das Leder geht weit am Kasten vorbei, obwohl man am Rand der Strafzone stand und der Tor-

wart auf dem Boden lag, oder der Ball wird aus unerfindlichen Gründen kurz vor dem Tor wie von Geisterhand nach oben abgelenkt. Die Computergegner hingegen treffen aus den unmöglichsten Winkeln und Entfernungen. Trotz der Puma Street Soccer-Lizenz hält sich das Game nicht einmal an die offiziellen Cup-Regeln. So gibt es im Spiel z.B. Eckstöße. In den Turnierregeln '99 sind allerdings nur Torabstöße erlaubt, egal welches Team den Ball über die Bande getreten hat.

Leider weiß Puma Street Soccer auch grafisch und soundtechnisch nicht zu überzeugen. Obwohl nur sechs bzw. acht Protagonisten auf dem Feld sind, geht die eigentlich recht ordentliche Grafik bei einem besonders großen Spielerauflauf gnadenlos in die Knie. Die monotonen Technobeats, die leise im Hintergrund mitlaufen, laden eher zum Abschalten als zum taktvollen mitwippen ein. Einzig und allein der Mehr-Spieler-Modus bringt etwas Spaß, da hier der Fairneß halber alle Beteiligten gleichzeitig mit der unausgereiften Steuerung, den Slowdowns und dem nervigen Sound zu kämpfen haben, und niemand außer vielleicht der gute Geschmack benachteiligt wird.



Mit Hilfe der Replay-Funktion können besonders spektakuläre Aktionen nochmals betrachtet werden.

POSITIV

- offizielle Puma Street Soccer-Lizenz

NEGATIV

- ungenaue Steuerung
- rätselhaftes Ballverhalten
- nerviger Sound

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
GRAFIK											6
SOUNDFX											5
RATING											4



TONI OPL

HUGO 2

Der kleine TV-Troll Hugo ist zurück. Nachdem er seine Familie aus den Fängen der bösen Hexana befreit hatte, machten sie sich mit ihrem Flugzeug auf den Heimweg. Doch die Hexe gab nicht auf und zauberte ein Unwetter herbei, welches die Trolle an ihrer Flucht hindern sollte. Mit Hilfe einer großen, schwarzen Wolke gelang es Hexana schließlich, Hugoline zu entführen und das Flugzeug zum Abstürzen zu bringen. Kurz vor dem Crash konnten sich die drei Kinder allerdings mit Fallschirmen retten. Hugo muß sich nun auf die Suche nach seinen Sprößlingen und sei-

ner Frau machen und der Zauberin erneut die Stirn bieten.

Bis auf die sieben neuen Stages hat Hugo 2 jedoch nicht den Hauch einer Innovation oder Verbesserung vorzuweisen. Ihr steuert den kleinen, spärlich animierten Troll durch überaus simpel gestaltete Landschaften und hofft dabei sehnlichst, daß Euch der Zufall die Hindernisse halbwegs fair in den Weg legt. Manchmal ergeben sich nämlich derart unpassierbare Konstellationen, daß das Spiel wie auch schon der Vorgänger zum reinen Frusterlebnis wird. Der im ersten Teil noch enthaltene TV-Modus fiel übrigens dem Rotstift zum Opfer.



Wer zu lange auf einer Säule verweilt, wird gnadenlos herunterschmissen, auch wenn alle benachbarten Säulen gerade verschwunden sind.



Showdown: In der finalen Stage müßt Ihr den Schlüssel ergattern, um Hugoline zu befreien.

Genre Jump'n Run
Hersteller ITE Media
Entwickler ITE Media

Testmuster NGB
Erhältlich ab sofort
Preis ca. 89,- DM



Nichts Neues im Land der Trolle: Dieselbe schlechte Grafik, dasselbe stumpfsinnige Gameplay.

Hugo 2 ist mit seinen zahlreichen unfaireren Stellen und dem stumpfsinnigen Gameplay nicht einmal der jüngsten Generation unter den PlayStation-Spielern zu empfehlen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										4
										GRAFIK
										6
										SOUND/FX
										2
										RATING

Händleranfragen erwünscht

UFO GAMES BERLIN

Nähe U Bundesplatz

Ladenverkauf & Versand

DC-PSX-N64-SEGA-SNES-3DO-GB-etc.

Preisänderungen + Druckfehler vorbehalten

PSX HARDWARE

1 STÜCK

ANTENNENKABEL...19
DOUBLE SHOCK twin...29
DOUBLE SHOCK sony...55
JOYPAD...15
JOYPAD VERLÄN...12
LENKRAD + PEDALE...119
LINK KABEL...15
1 MB MEMORY CARD...12,5
2 MB MEMORY CARD...22
8 MB MEMORY CARD...25
16 MB MEMORY CARD...39
24 MB MEMORY CARD...49
40 MB MEMORY CARD...59
MAUS nachbau...19
PAL BOOSTER...29
RGB + AUDIO...12
RGB KABEL...9
UMBAU CHIP...8
XPLODER...79
XPLODER PRO...119

10 STÜCK

ANTENNEN KABEL...150
DOUBLE SHOCK twin...260
DOUBLE SHOCK sony...490
JOYPAD...90
JOYPAD VER...65
LINK KABEL...80
1 MB MEMORY CARD...80
2 MB MEMORY CARD...160
8 MB MEMORY CARD...170
16 MB MEMORY CARD...280
24 MB MEMORY CARD...350
40 MB MEMORY CARD...390
MAUS nachbau...160
PAL BOOSTER...185
RGB + AUDIO...70
RGB KABEL...50
UMBAU CHIP + anleitung...39

PSX UMBAU JP & US

SOFORT 39,-

Einzel & Großhandel

**LÖSUNGSBÜCHER
14,80 DM**

Fordern Sie unseren
kostenlosen Katalog

Es gelten die allgemeinen
Geschäftsbedingungen

**PORTO
+
VERSAND
10.- DM**

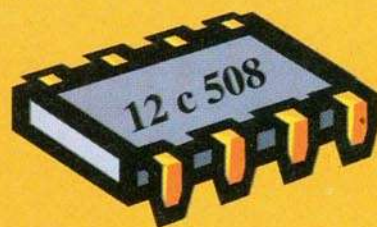
**UFO GAMES
Bundesallee 71
12161 Berlin**

Fax.: 030 - 859 36 35

Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

GALAXY MEGA PLAY

PSX Boot Chip



Alle Modelle 1002 - 7502 ab 12.95 DM
für US- und Japanimporte

PLAYSTATION MULTINORM

Modell 7502 inkl. 2 orig. Dual Shock
15 Block Sony Memory Card
RGB Kabel & 12 Monate Garantie
NUR 329.00 DM

Modell 7502 inkl. 1 orig. Dual Shock & Sony
digit. Pad & 15 Block Memory Card
12 Monate Garantie
NUR 299.90 DM

HOTLINE 02323 - 451885

Ladenlokale

Bochumerstraße 190 - 44625 Herne
Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf

play
PLAY STATION

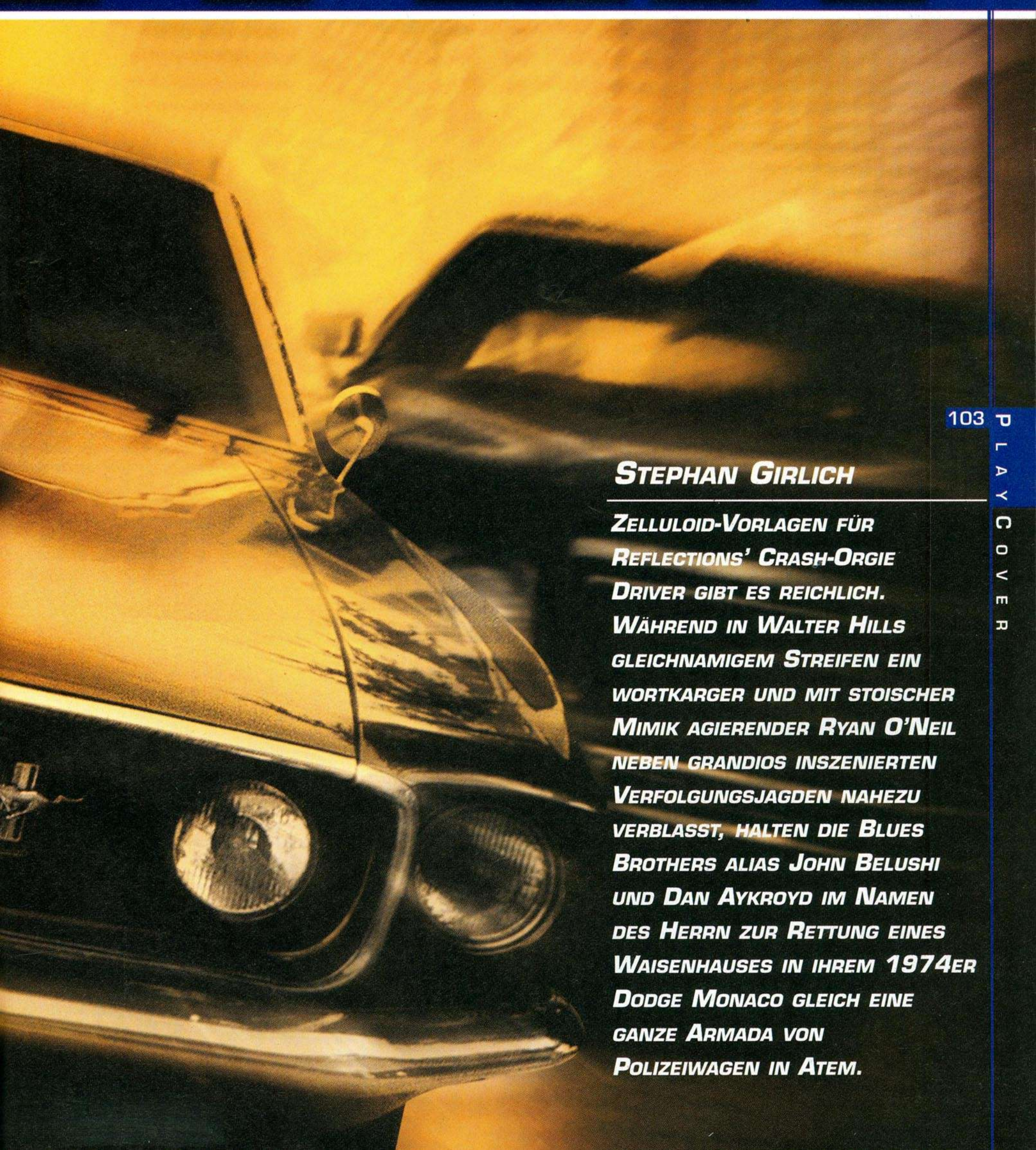
DR



CONFIDENTIAL



WEVER



103

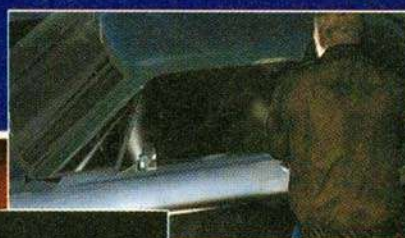
PLAY COVER

STEPHAN GIRLICH

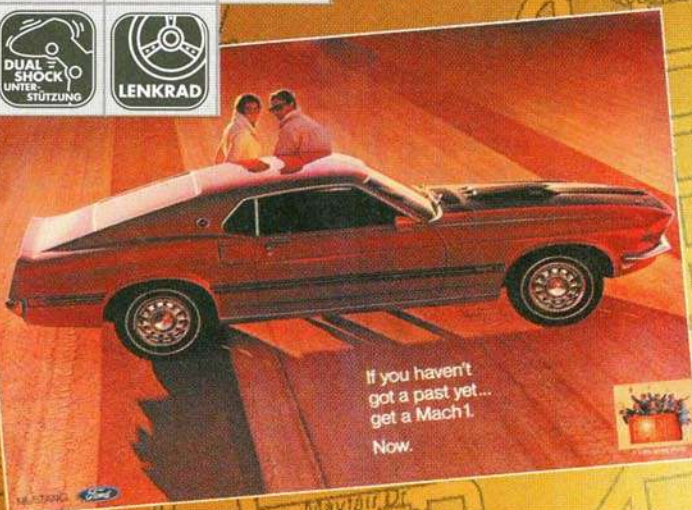
ZELLULOID-VORLAGEN FÜR REFLECTIONS' CRASH-ORGIE DRIVER GIBT ES REICHLICH. WÄHREND IN WALTER HILLS GLEICHNAMIGEM STREIFEN EIN WORTKARGER UND MIT STOISCHER MIMIK AGIERENDER RYAN O'NEIL NEBEN GRANDIOS INSZENIERTEN VERFOLGUNGSJAGDEN NAHEZU VERBLASST, HALTEN DIE BLUES BROTHERS ALIAS JOHN BELUSHI UND DAN AYKROYD IM NAMEN DES HERRN ZUR RETTUNG EINES WAISENHAUSES IN IHREM 1974ER DODGE MONACO GLEICH EINE GANZE ARMADA VON POLIZEIWAGEN IN ATEM.



DRIVER



Genre	Chase Game
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Reflections Interactive
Testmuster	GT Interactive
	Reflections Interactive
Erhältlich ab	25. Juni
Preis	ca. 89,- DM



Während kleinere Hindernisse für die schweren Boliden kein Problem darstellen, schraubt der unfreiwillige Kontakt mit Bäumen oder Laternen die Damageanzeige gehörig nach oben.

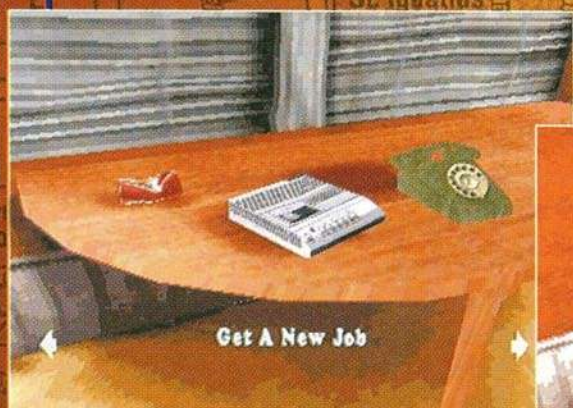
In der finalen Massenkarambolage krachen wohl um die hundert Kutschen ineinander – da treibt es jedem Schrotthändler vor Verzückung die Freudenstränen in die Augen! Dank Steve McQueens legendärer Verfolgungsjagd mit einem Mustang GT 390 durch die Straßen und Hügel von San Francisco genießt der 1968 gedrehte Bullit bis zum heutigen Tage Kultstatus, auch weil der flüchtende Gangsterschlitten schließlich in einer Tankstelle höchst spektakulär ein explosives Ende findet – durchaus sehenswert! Die Liste an Road Movies ließe sich mit Getaway, Vanishing Point, Cannonball Run I + II oder Mad Max beliebig erweitern, aber auch TV-Serien wie The Dukes Of Hazzard, Starsky and Hutch, Stingray und Die Straßen von San Francisco dienten als Vorbilder für das Spiel Driver. Martin Edmonson, Managing Director bei Reflections, bekennt sich offen zum US-Automobikkult der 70er Jahre. Er liebt spritfressende, abgrund-

tief blubbernde V8-Motoren und wilde Autoverfolgungsjagden. Den Film Driver sah er, als er zehn Jahre alt war. Ein Schlüsselerlebnis, wie er selber sagt, hatte er doch schon damals die Absicht, irgendwann einmal ein Spiel im Stile von Driver zu machen. Dieser Vorsatz ist kein Jugendtraum geblieben, das nun endlich vorliegende Ergebnis haben wir für diese Ausgabe unter die gewohnt kritische play-Lupe genommen.

Im Renderintro wird man thematisch bestens auf das eigentliche Spiel eingestimmt: Aus dem Aufzug kommend betritt eine dunkle Gestalt die Tiefgarage, die parkenden Karossen aufmerksam studierend. Schnell ist ein passendes Vehikel gefunden, mit langsamen Schritten nähert sich der Mann unauffällig dem Fahrzeug. Unbemerkt öffnet er, nur von einem leisen Klicken

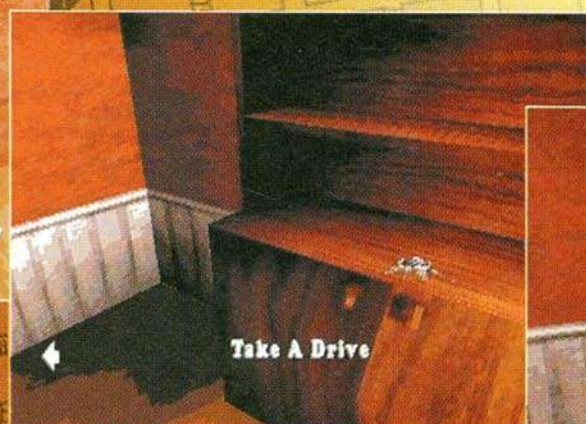


Bei Regen schliffen die schweren Kutschen noch heftiger über den Asphalt.

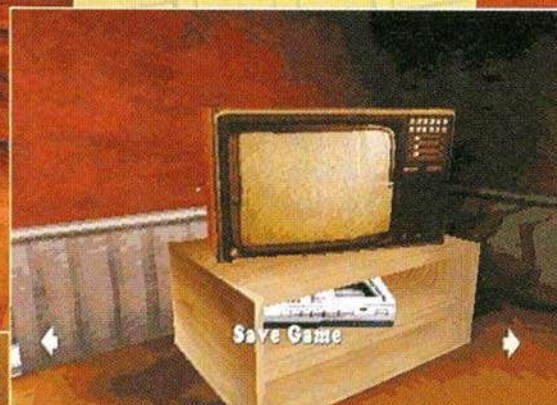


Get A New Job

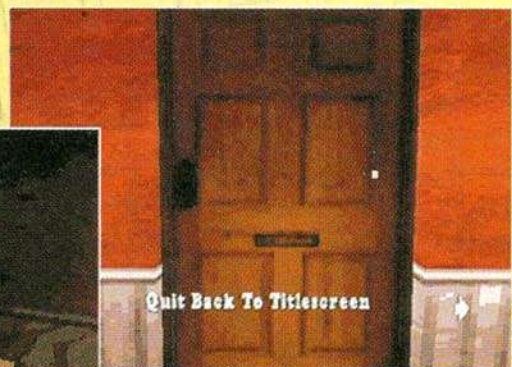
Tanners Appartments sind in jeder Stadt ähnlich heruntergekommen und bieten jeweils die gleichen Funktionen.



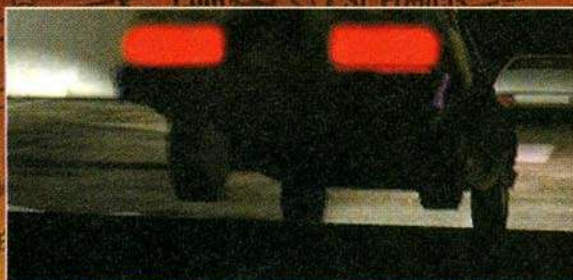
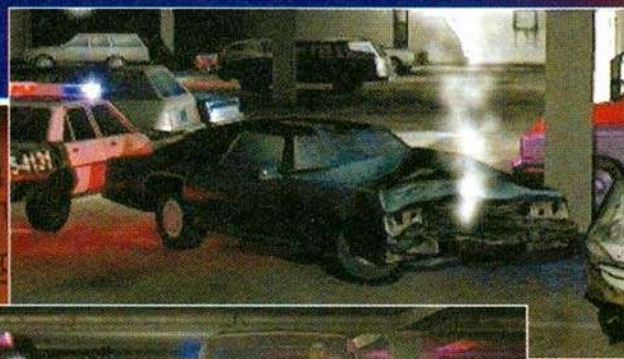
Take A Drive



Save Game

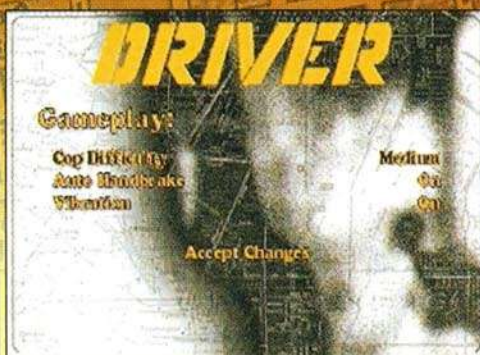


Quit Back To Titlescreen



begleitet, in Sekundenbruchteilen die Fahrertür, schließt den Motor kurz und verläßt im Schrittempo rollend den Parkplatz. Doch zu früh gefreut – eine Polizeistreife durchkreuzt den scheinbar perfekten Coup und hängt sich augenblicklich unter lautem Sirenengeheul an die Stoßstange des Autodiebs. In haarsträubenden Manövern rasen Gangster und Cop der Tiefgaragenausfahrt entgegen...

Im Hauptmenü hat der Spieler die Wahl aus einer Vielzahl an Modi. Für den Einstieg in die - zumindest für die meisten von uns - ungewohnte Welt der hubraumgewaltigen Muscle Cars empfiehlt sich zunächst das zweigeteilte Training. Während in der Tiefgarage



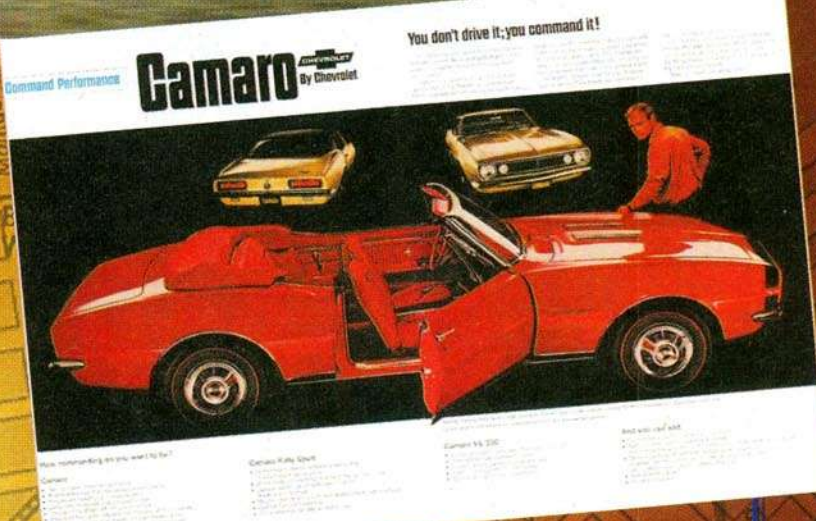
In den Options ist nur wenig einstellbar, die Auswirkungen sind jedoch enorm.

Ride" erlaubt freies Fahren in den Metropolen Miami und San Francisco (Los Angeles und New York nach dem Durchspielen) ohne Missionsstreß. Allerdings ahnden hier schon die Hüter des Gesetzes jeglichen Regelverstoß. Einzelne Aufträge sind unter dem Menüpunkt „Driving Games“ zu erledigen, wobei sich das Spektrum so umfas-

„EXTREM WEICH GEFEDERT, SCHAUKELEN UND SCHIEBEN SICH DIE PS-MONSTER IN EINER MISCHUNG AUS ANMUTIGER ELEGANZ UND SCHIERER KRAFT UM DIE KURVEN - EBEN GENAU SO, WIE MAN ES AUS DEN EINGANGS AUFGEFÜHRTEEN ROAD MOVIES KENNT.“

reifenkillende Burnouts, halsbrecherischer Slalom um Stützpfeiler, Vollbremsungen und saubere 180°- bzw. 360°-Turns auf engstem Raum gefordert sind, versucht man sich außerhalb der Großstadtmietopolen auf drei speziellen Asphalt-/Dirt-Track-Kursen im kontrollierten Ausweichen vor schnell aufeinanderfolgenden Hindernissen. Bevor man selbst zum Steuer greift, wird jede Runde von einem CPU-Piloten demonstriert. Ein Ghost Car und die schemenhaft angedeutete Ideallinie helfen zusätzlich. Doch ist es in Driver nicht ausreichend, einzig den PS-strotzenden Wagen zu beherrschen, auch das Fahren in der Großstadt will gelernt sein. Die Option „Take A

send wie lehrreich gestaltet: Im „Pursuit“ verfolgt bzw. rammt man einen Gegner so lange, bis dessen Bolide schrotttauf ist – oder der eigene. Getauscht werden die Rollen im „Getaway“, nur daß man sich hier im schlimmsten Falle gegen eine ganze Horde Polizisten seiner Blechhaut erwehren muß. Gewonnen hat man, sobald die Cops deutlich außer Sichtweite sind.

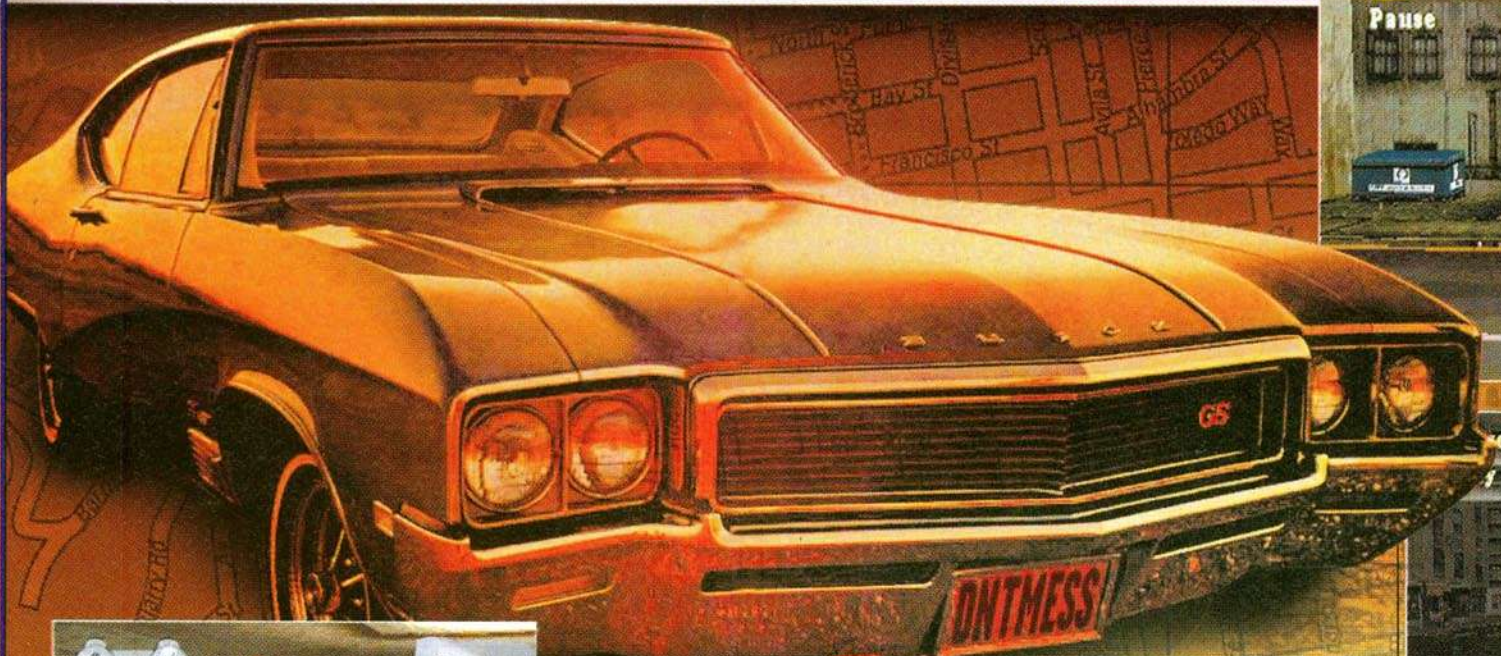


In schnell gefahrenen Kurven hebt's die Wagen bedrohlich aus.

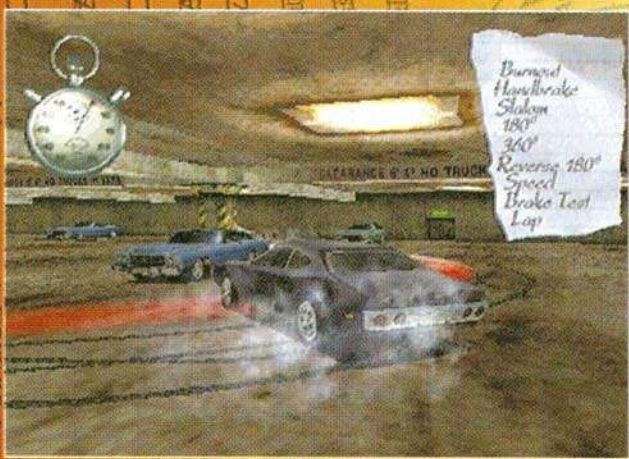
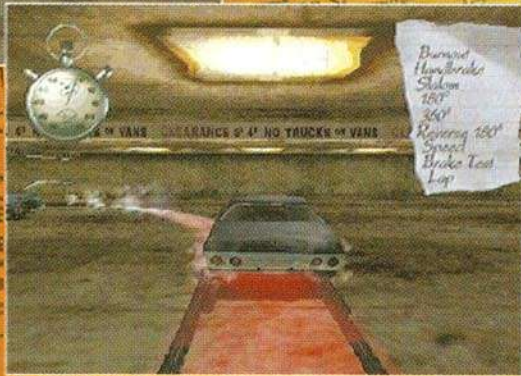




DRIVER



Die erste Trainingsrunde spielt in der Tiefgarage, neun Manöver stehen innerhalb von 60 Sekunden auf dem Lehrplan.



Beim „Cross Town Checkpoint“ geben Checkpoints, beim „Trail Blazer“ Markierungen in Form von kleinen roten Dreiecken dem Spieler die Route vor. Erstere Variante wird auf Zeit, letztere innerhalb eines Zeitlimits absolviert. Brutal und unfair – nichts anderes können und wollen wir über „Survival“ sagen. Das Ziel ist klar: die Dauer des Überlebens gilt, sekundenweise steigert man seine Bestzeit. Völlig durchgeknallt attackieren die Cops als gäbe es kein Morgen, noch dazu ist die Limousine des Spielers deutlich langsamer und wesentlich träger. Aber: diese völlig übertrieben scheinende Mission hat durchaus ihren Sinn – glaubt es mir! Schließlich beweist man auf vier staubigen Pisten im „Dirt Track“ auch abseits asphaltierter Strecken fahrerisches Geschick. Allein diese Vielzahl an Modi würden für ein Rennspiel eigentlich schon reichen, doch Driver geht jetzt erst richtig los.



Menschliches Leben bleibt in Driver verschont, die Fußgänger sind einfach zu flink...



Reflections machen ihrem Namen alle Ehre und zeigen speziell bei Regen nicht mit aufwendigen Reflexionen.

Wollte Reflections den Spieler ursprünglich als „echten“ Kriminellen in die überfüllten Straßen der amerikanischen Metropolen schicken, so schlüpft man jetzt im „Undercover“ in die Rolle des Undercover-Polizisten Tanner. Die Erklärung Reflections' für die Änderung des Plots ist so simpel wie an den Haaren herbeigezogen: Man wolle auch in Deutschland Spiele verkaufen, und das funktioniert deren Meinung nach besser, wenn Mamas Sprößling auf der Seite der Guten in die Schlacht zieht – auch wenn die Missionen inhaltlich unverändert blieben. Ob Reflections den Unterschied zwischen der BPJS und deutschen Mutis kennen? Was soll's... Tanner ist der beste Fahrer der New

DIE PSEUDO-ALTERNATIVEN
Grand Theft Auto

Take 2 Interactive, DMA Design

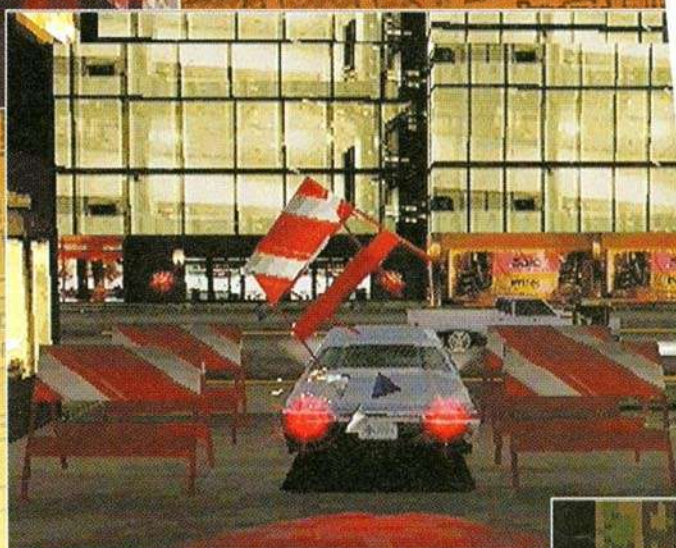
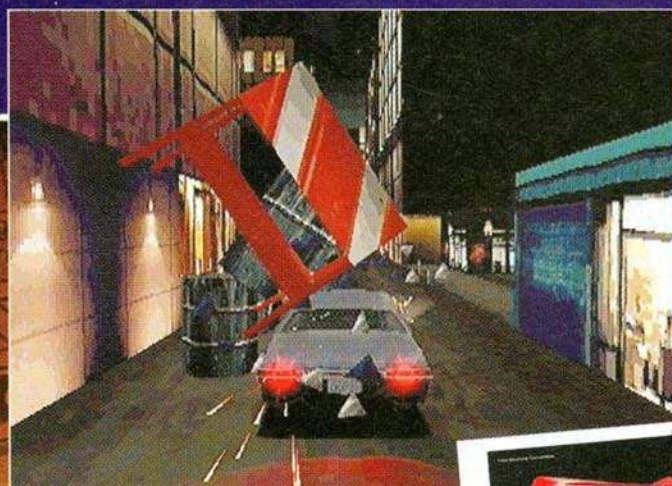
Auch wenn der Vergleich thematisch nahe liegt, haben GTA und Driver nur wenig gemeinsam. Vogelperspektive und Cartoon-Grafik sind die offensichtlichsten Unterscheidungsmerkmale

- die deutlich derbere Spielcharakteristik ein weiteres. In GTA sind Schußwechsel an der Tagesordnung und ein Verbrecher verhält sich auch wie ein Verbrecher.

Auto Destruct

Electronic Arts, Neurostone

Mit London, San Francisco, New York und Tokyo ebenfalls in vier Großstadtmotoren spielend, steht dem Spieler auch in Auto Destruct die Wahl der Route frei. Weniger auf fahrerische Qualitäten als vielmehr auf explosive Waffen wurde Wert gelegt. Die Missionen wie auch das recht karge Städtedesign lassen den Titel aber mit zunehmender Spieldauer schnell an Reiz verlieren.



In Los Angeles ist der Driver hauptsächlich nachts unterwegs.

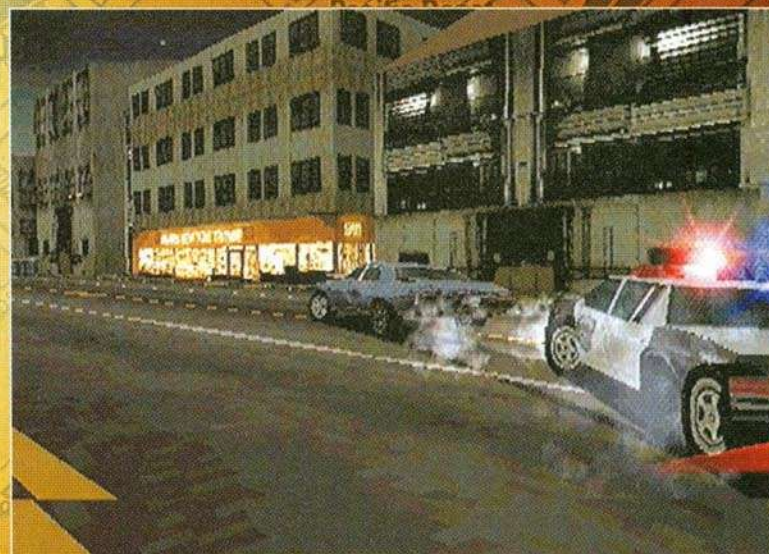
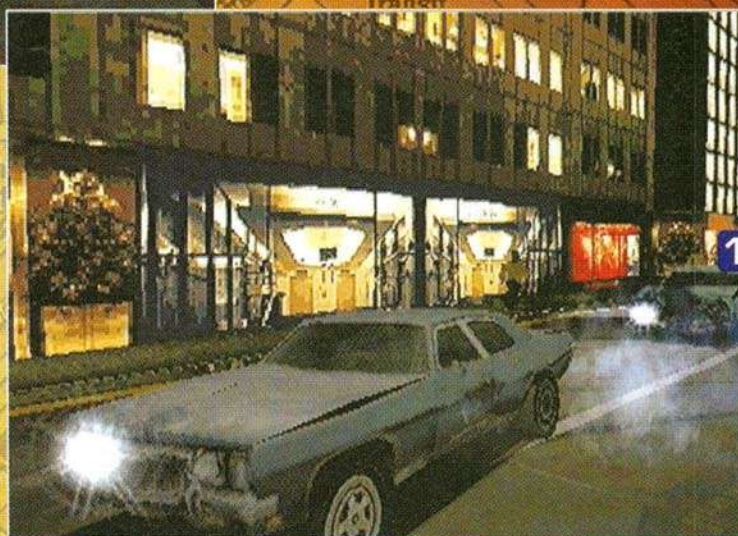
Abschnitte unterteilt sind, müssen zum Durchspielen mindestens 26 erfüllt werden, die wenigsten davon sind Pflicht. Anfangs ist das Vertrauen der Ganoven in Tanner nicht sonderlich groß, Fluchtwagenfahrer-Banalitäten beherrschen das Tagesgeschäft. Ob Banküberfall oder einfach nur Chauffeur – auch in der Unterwelt gilt es zunächst, sich einen klangvollen Namen zu machen. Klasse spricht sich schnell

**„DAS AUSGEKLÜGELTE SCHADENSMODELL BERECHNET
DIE KORREKTE FORM DER BOLIDEN, SO DASS REMPLER
UND ZUSAMMENSTÖSSE PRAKTISCH AN ALLEN ECKEN
UND SEITEN SICHTBARE SCHÄDEN IN FORM VON
TIEFEN BEULEN AUF DEM HOCHGLANZPOLIERTEN
BLECHKLEID HINTERLASSEN.“**

herum und mit zunehmender Spieldauer wünschen immer mehr Gangsterbosse die vorzüglichen fahrerischen Qualitäten Tanners. Die Aufgaben werden dabei vielfältiger und anspruchsvoller: ein Mitglied einer rivalisierenden Bande soll zum Reden gebracht werden. In einem gewöhnlichen Taxi geht es zum Treffpunkt, der Bursche steigt arglos in das knallgelbe Cab ein und schon beginnt die Horrorfahrt seines Lebens.



Die Lichtkegel der Scheinwerfer in der Egoperspektive sind rein grafischer Natur.

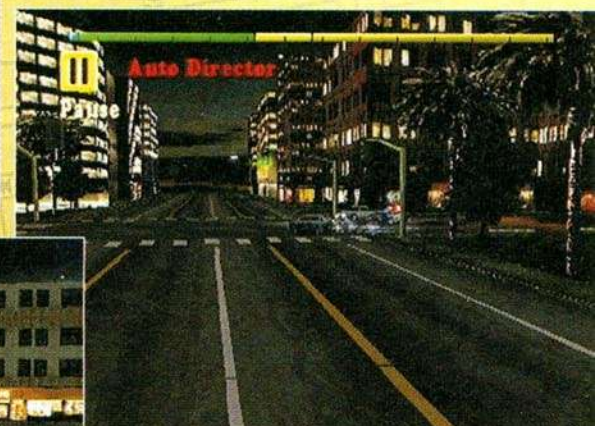
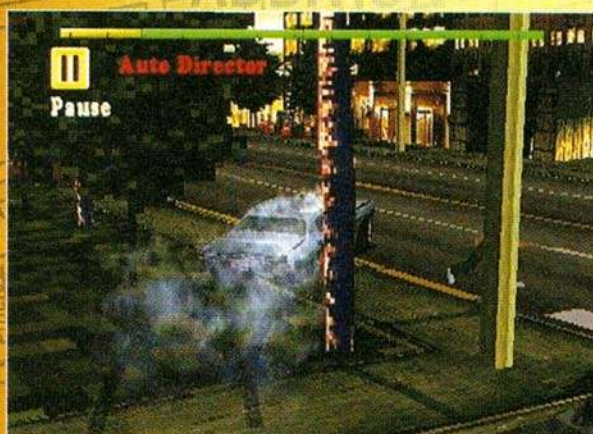
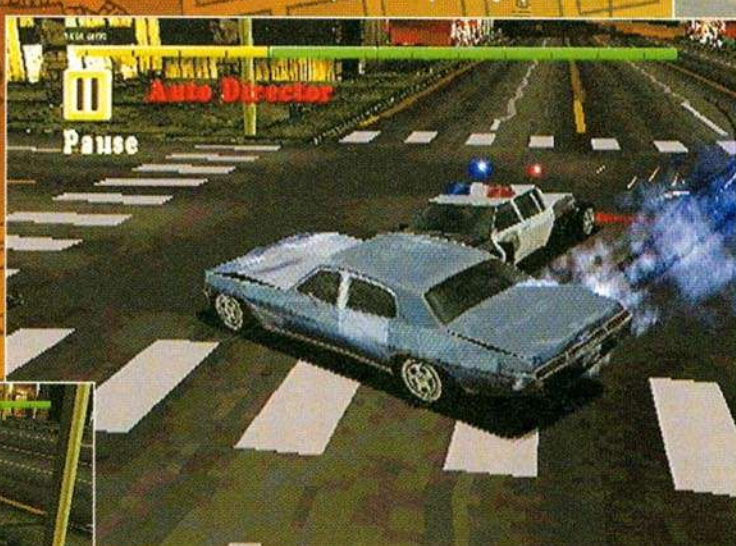


DRIVER

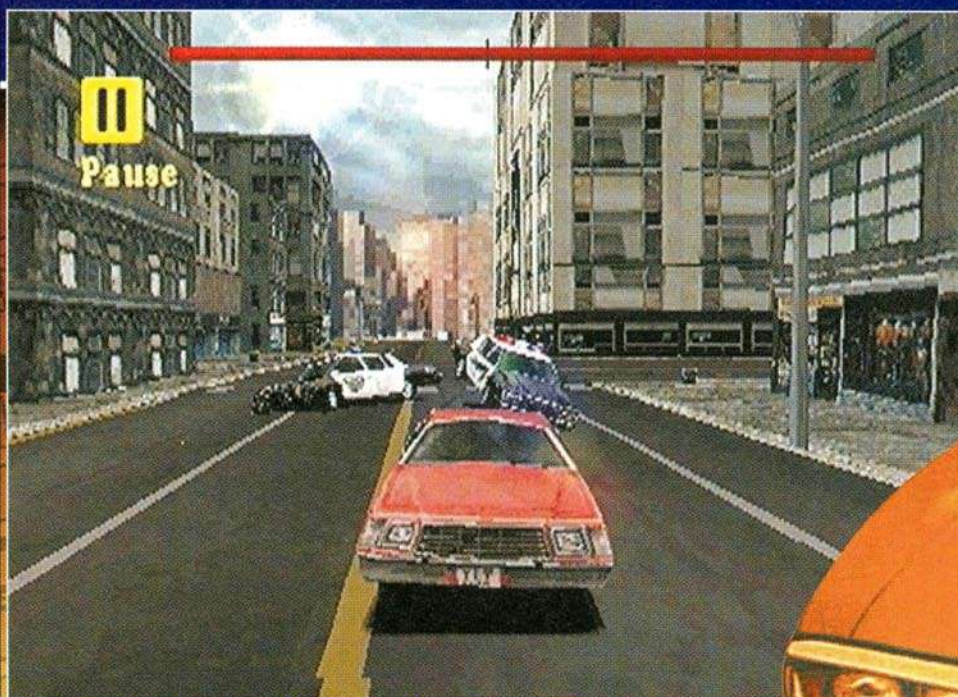


II Auto Director

Pause



Ohne Rücksicht auf Blech und Passagier wird Gummi in den Asphalt radiert und über Kuppen gesprungen, werden die Familienkutschen unbescholtener Bürger von der Kreuzung gerammt und direkt Kurs in den dichten Gegenverkehr genommen, bis der Typ endlich seinen Mund aufmacht und die gewünschten Infos ausplaudert. Panisch vor Angst schreit der Ganove die ganze Fahrt über aus Leibeskräften nach Hilfe – das „Freak-O-Meter“ gibt dabei den nervlichen Zustand des Opfers an. Aber auch Rettungsdienste muß Tanner meistern. Gangsterbraut Maya wurde bei einem Schußwechsel lebensgefährlich verletzt und muß auf schnellstem Weg ins Krankenhaus gebracht werden. Ein knappes Zeitlimit und massiver Polizeieinsatz erzeugen während des High Speed-Krankentransports einen ordentlichen Adrenalinstoß – bei Ablauf der Zeit stirbt Maya noch während der Fahrt auf dem Rücksitz in Tanners Wagen. Zuviel über die Missionen zu verraten, wäre letztlich ziemlich unfair. Deswegen belassen wir es bei den beiden Beispielen; denn was der US-Präsident und das FBI in Driver verloren haben, solltet und wollt Ihr bestimmt selber in „Erfahrung“ bringen...



Gnadenlose Cops: selbst für Kollegen wird nicht gebremst.

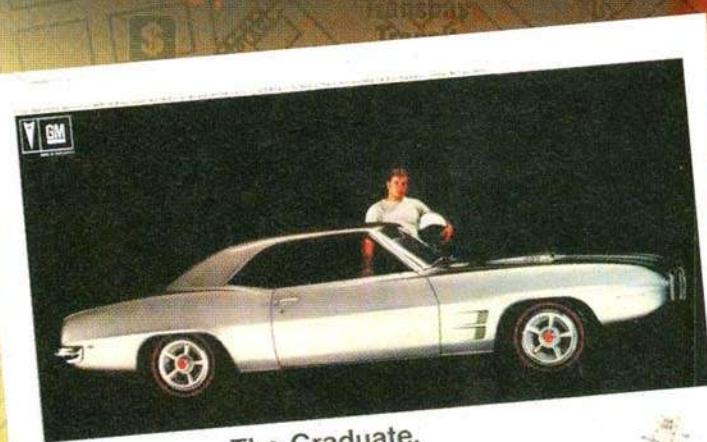
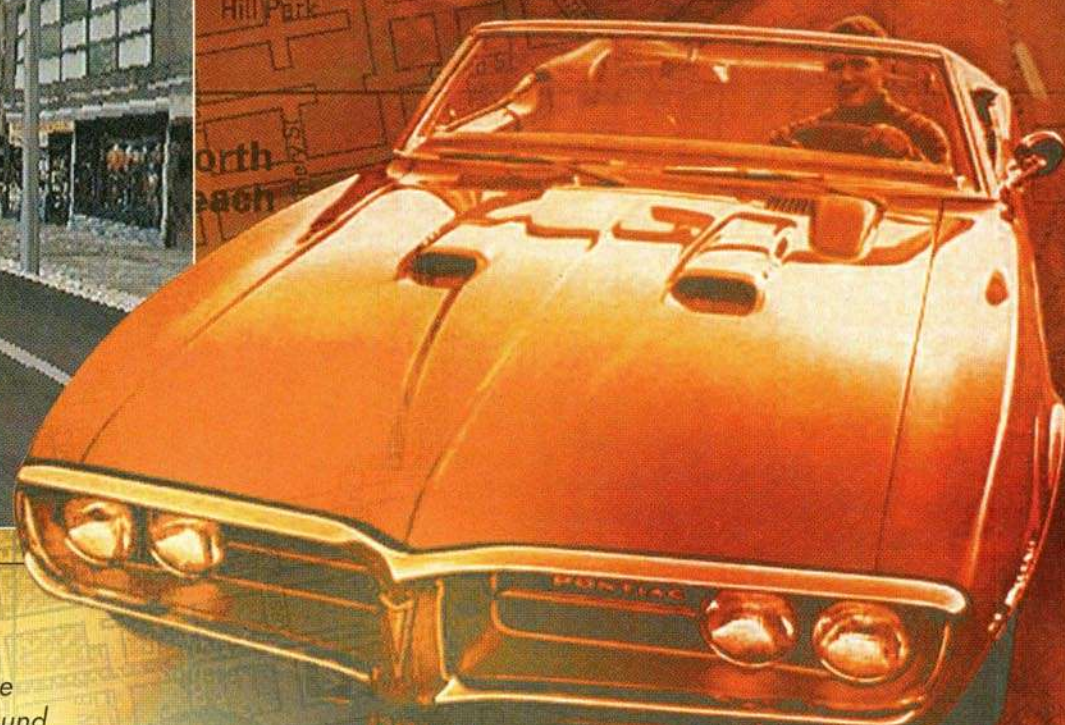
► Driver ist ein höchst interessanter Titel, der sich durch sein ungewöhnliches Spielkonzept wohltuend vom üblichen Rennspiel-Einerlei abhebt. Trotzdem kann man über das erste reinrassige Chase Game letztlich geteilter Meinung sein. Schade ist, daß sich der 08/15-Plot in keinsten Weise gegen den spielerischen Part durchsetzen kann. Auch wenn die Story nicht linear verläuft, ist es mit der Zeit ziemlich egal, welche Aufgabe sich hinter welchem Auftrag versteckt - vom überraschenden

druckender Qualität. Die Charaktere agieren hölzern und träge, die Auflösung der Renderszenen wirkt sehr grob. Die Aufgaben erklären sich praktisch von selbst und verlaufen zu einem Großteil sehr ähnlich. Meist bugsiert man seinen Boliden von A nach B und wieder zum Ausgangsort zurück - 2/3 von Driver sind nach diesem Schema gestrickt. Störend ist die Destruction Derby-typisch zu niedrig angesetzte

„WÄHREND DIE SCHADENSANZEIGE BEI JEDEM CRASH EIN WENIG WÄCHST, VERLIERT DAGEGEN DIE EIGENE KUTSCHE NACH UND NACH EINZELTEILE: SCHEINWERFER UND RÜCKLICHTER ZERSPLITTERN, RADKAPPEN LÖSEN SICH UND ÜBERHOLEN FILMREIF DAS EIGENE VEHIKEL.“

Ende und einigen wenigen Missionen mit witziger Hintergrundgeschichte mal abgesehen. Die storyweiterführenden Zwischensequenzen sind, unabhängig davon, ob als Cut Scene oder in gerenderter Form, von nicht gerade beein-

Außenperspektive, was speziell in den Hügeln San Franciscos oftmals in crash-provozierende Blindflüge ausartet. Der spielerische Anspruch der Missionen reicht von zart bis gnadenlos hart - fair gesetzte Speichermöglichkeiten und

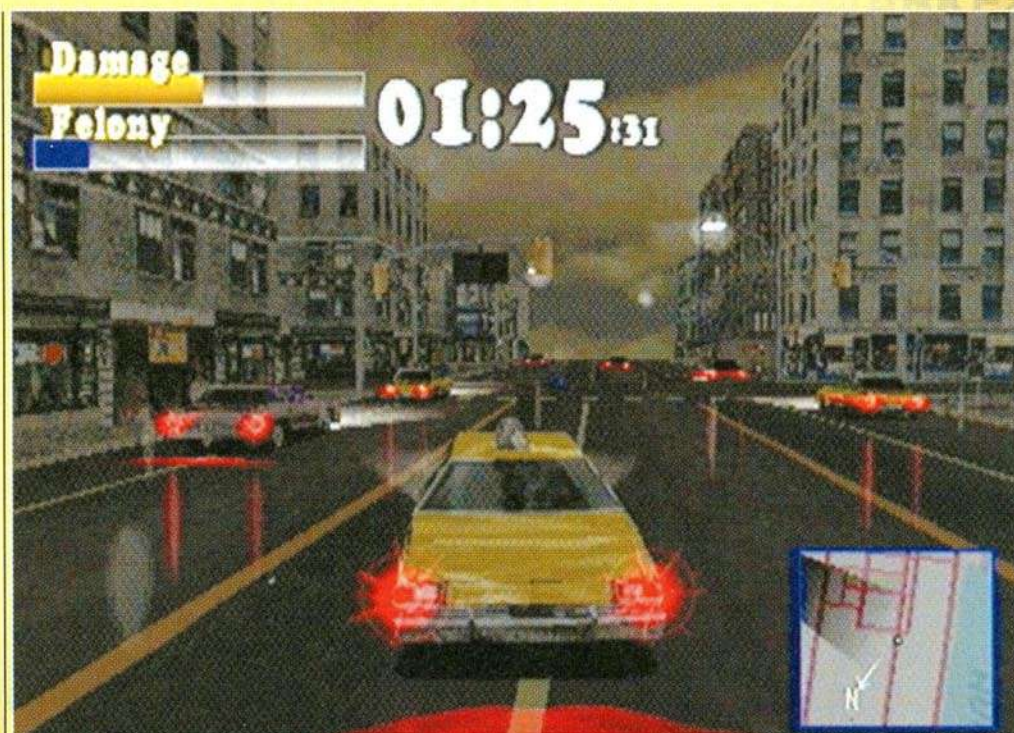


The Graduate.

Firebird 400 by Pontiac

MUSCLE CAR-VOCABULARY

back down	vom Gas gehen
big 'n' littles	Kurzbeschreibung für große Hinterräder und kleine Vorderräder
binders	Bremsen
boost	Erhöhter Druck im Ansaugtrakt eines Motors, durch Turbolader oder Kompressor erzeugt
burnout	Durchdrehen der Hinterräder
floor it	Vollgas
getting out of it	vom Gas gehen
hair dryer	turbolader
hop up	einen Motor tunen
low end	Kraft eines Motors im unteren Drehzahlbereich
move	beschleunigen
supercharger	mechanischer Kompressor
top end	maximale Leistung und Drehzahl eines Motors
wires	Speichenräder

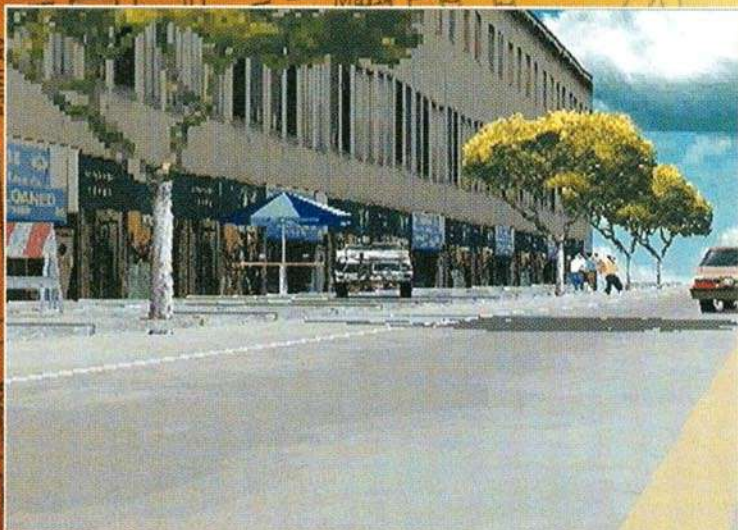


Der schwarze Pfeil im Navigationsfenster zeigt die Richtung zum nächsten Missionsziel.

DRIVER



DIE BELEGUNG DES CONTROLLERS



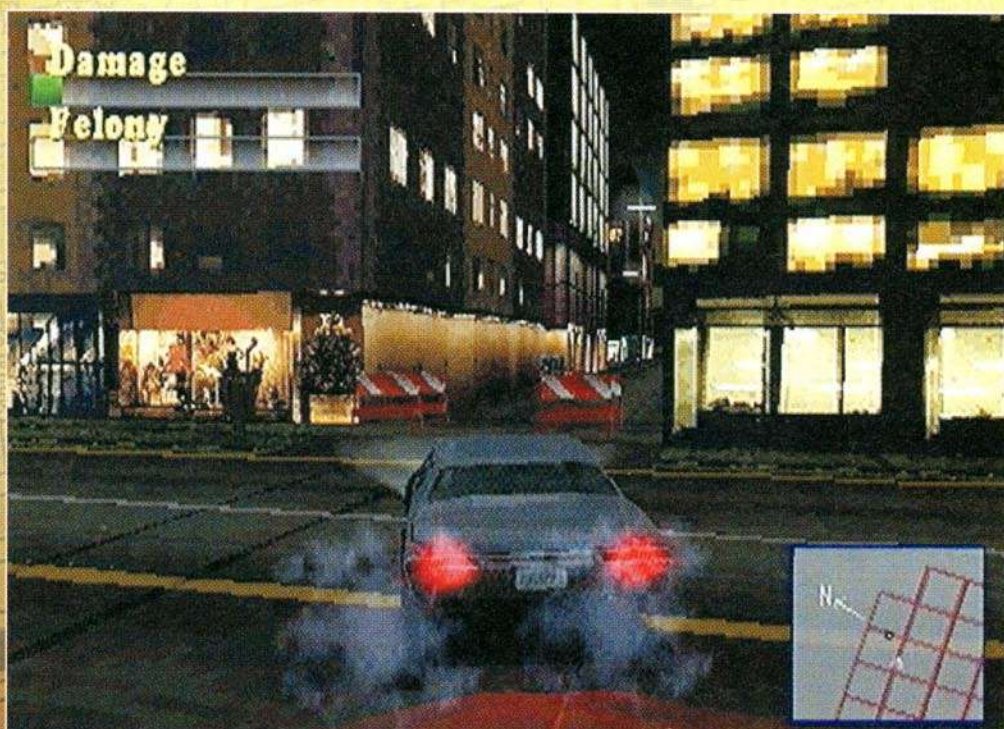
Während das Inventar des Straßencafés in seine polygonalen Einzelteile zerlegt wird, bringt sich der Gast mit einem kurzen Spurt in Sicherheit.



Ein Drive-In der besonderen Art!

unendliche Continues halten Frustmomente jederzeit in erträglichen Grenzen. Technisch betrachtet gibt es in Driver viel Licht, aber auch Schatten – insbesondere in verregneten Nachtmissionen. Die Grafikengine stößt hier unübersehbar an ihre Grenzen, was den Spielfluss teilweise deutlich abbremsen und sich spürbar auf die Spielbarkeit auswirkt. Recht träge werden die Steuerbefehle umgesetzt, mit fahrerischem Können allein ist das Missionsziel dann kaum mehr zu erreichen. Nur wenn die Cops eine für den Spieler günstige Route wählen und der zivile Verkehr gleichermaßen mitspielt, bleibt Tanners Reputation von Mißerfolgen weiterhin unbelastet. Ab-

schnittsweise muß man in Driver einen erheblichen Grafikaufbau in Kauf nehmen, was in solchen Momenten natürlich kein wirkliches Großstadtfeeling aufkommen läßt. Auch beeinträchtigt Clipping die optische Qualität. Weitere Kleinigkeiten könnten wir kritisieren: Eine Anzeige für Geschwindigkeit und Gänge (is' ja Automatik - wir wissen's) fehlt völlig, in verknüpften Missionen sind keine Zeitgutschriften zu erfahren und der normale Verkehr verhält sich nicht immer so, wie man das erwarten sollte – aber das zumindest kennen wir dann doch aus dem realen Straßenverkehr. Viel schwerer wiegt für uns persönlich, daß mit dem neGcon ausgerechnet der nach wie vor favorisierte



Die engen Seitengassen sind nicht auf der Karte eingezeichnet.



analoge Rennspiel-Controller der play-Redaktion nicht unterstützt wird – eine Unsitte, die bei manchen Herstellern langsam zur Regel wird.

Nach der umfassenden Kritik kratzen wir jetzt endlich die Motzerkurve und kommen zum überwiegend Positiven: Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage! So ähnlich die Missionen auch ausfallen, so brillant sind sie in der Regel auch spielbar. Allein die Physics der ur-typischen US-Straßenkreuzer zählt mit zum Besten, was bislang auf Konsole zu sehen war. Realistisch anmutend, behält man die schwerfälligen Schlitten selbst mit einem digitalen Standardpad stets unter Kontrolle. Extrem weich gefedert, schaukeln und schieben sich die PS-Monster in einer Mischung aus anmutiger Eleganz und schierer Kraft um die Kurven – eben genau so, wie man es aus den eingangs aufgeführten Road

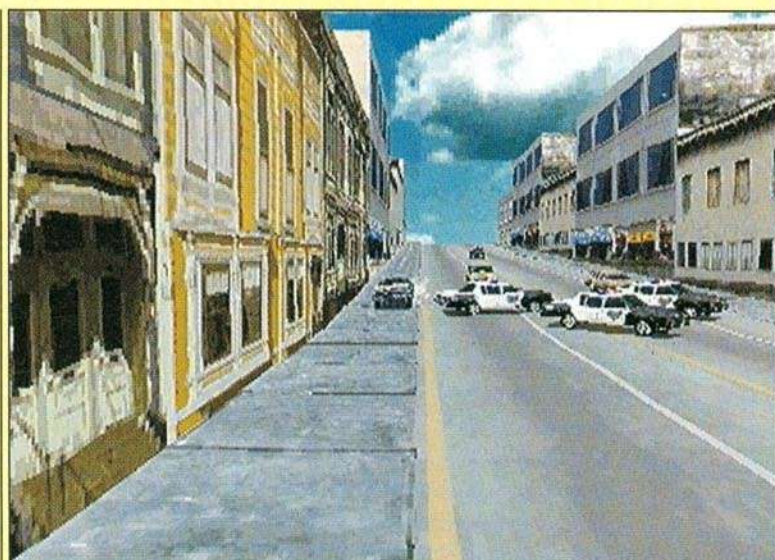


len, um mit sanftem Gegenlenken und wohl dosierten Gasschüben die Geschwindigkeit trotz immenser Querbesehleunigung möglichst hoch zu halten oder gar zeitraubende Dreher zu vermeiden. Im Zuge der verschiedenen Aufträge wechselt der Spieler regelmäßig das Fahrzeug, wobei sich die Vehikel nicht nur in Aussehen und Fahrverhalten, sondern auch in der Stabilität erheblich unterscheiden. Taxi und Polizeiwagen überstehen nur wenige Unfälle und müssen deshalb relativ vorsichtig bewegt werden, die Gangsterkarossen hingegen bleiben auch nach einem Frontalzusammenstoß

„DRAMATURGISCHE GIBT SICH DER SOUNDTRACK KEINE BLOSSE: GEHT'S AUF DER PISTE RUND, LEGT AUCH DIE MUSIK ORDENTLICH ZU.“

Movies kennt. Ein kurzer Druck aufs Gas läßt die mächtigen Big Blocks förmlich aufschreien, weiße Rauchwolken kündigen dabei von hoffnungslos durchdrehenden Hinterrädern. Noch weit drastischer fallen solche Manöver bei Regen aus, da die schweren Kutschen auf nassem Asphalt hilflos nach Grip suchend mit aller Macht zur Fahrbahnaußenseite drängen. Dann gilt es, den Wagen sehr früh extrem quer zu stel-

nahezu uneingeschränkt fahrtüchtig. Eine Damageanzeige am oberen Bildrand gibt jederzeit Aufschluß über den Wagenzustand. Während die Schadensanzeige bei jedem Crash ein wenig wächst, verliert dagegen die eigene Kutsche nach und nach Einzelteile: Scheinwerfer und Rücklichter zersplittern, Radkappen lösen sich und überholen filmreif das eigene Vehikel. Das ausgeklügelte Schadensmodell berech-



Diese Straßensperre ist eine der harmlosen Art, teilweise stehen einem bis zu sieben Fahrzeuge im Weg!

Z-to-be "Zig"
Translucence, 2000 cc with
mechanical valves, bi-performance
over 100,000 miles, ultimate intake
manifold, Hoke's 4-wheel
Plus: multi-link rear springs.

leave duty checks, new wheel-
lettered tires on 15 x 7 wheels.
And a Hurst shifter for the 4-
speed.

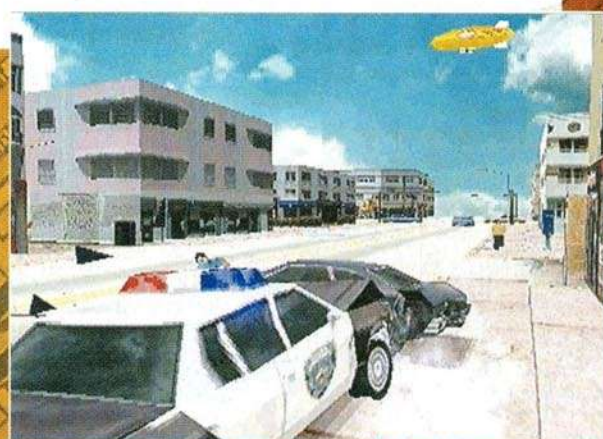
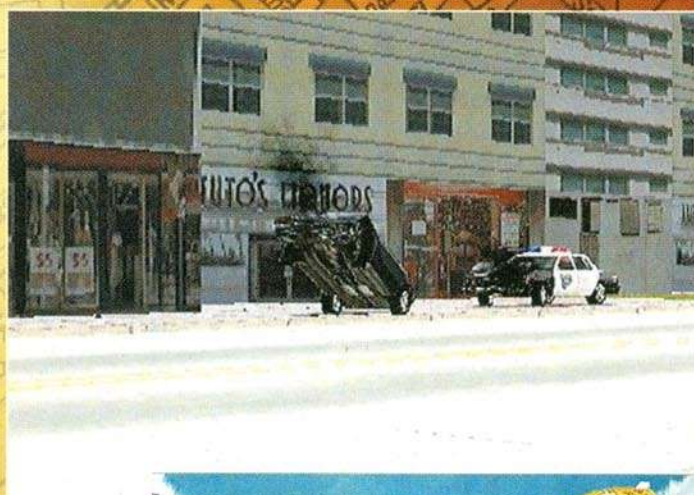
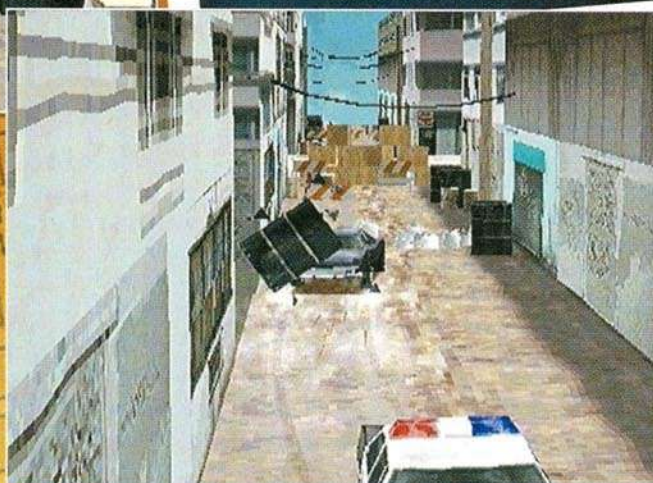
While you're at it, who will
add the new Vette-type 2 wheel
disc brakes?

By now you know the mean-
street isn't just painted on, it's
built in.

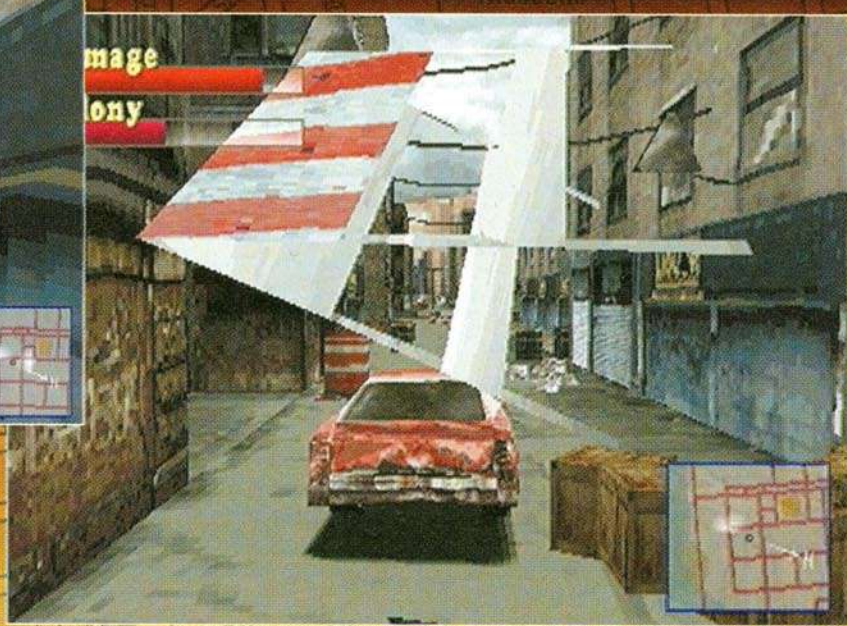
Putting you first, keeps us first.

We've got a mean streak.

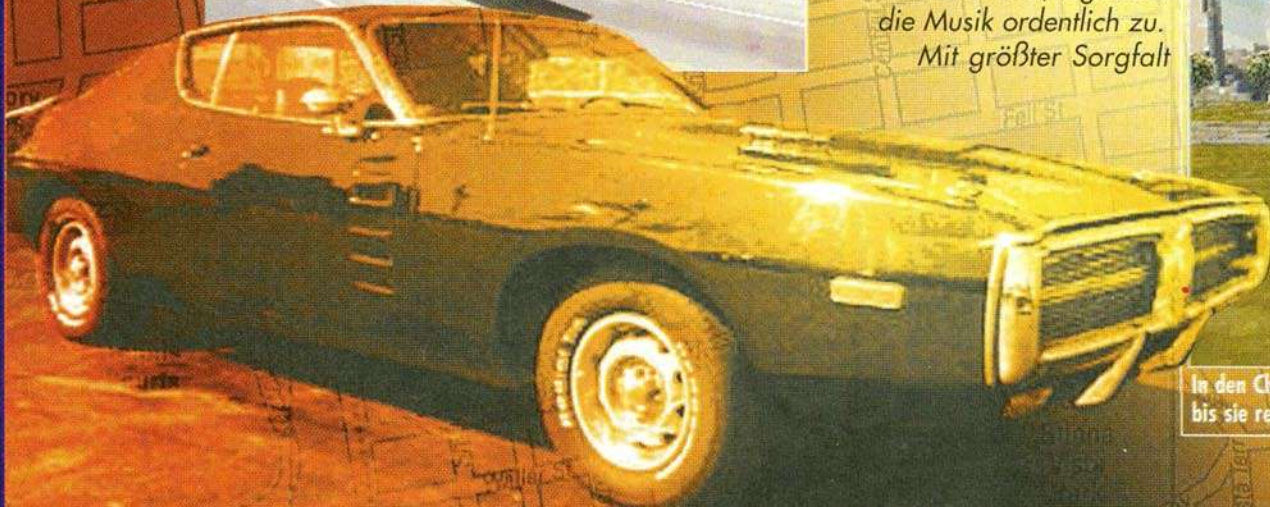
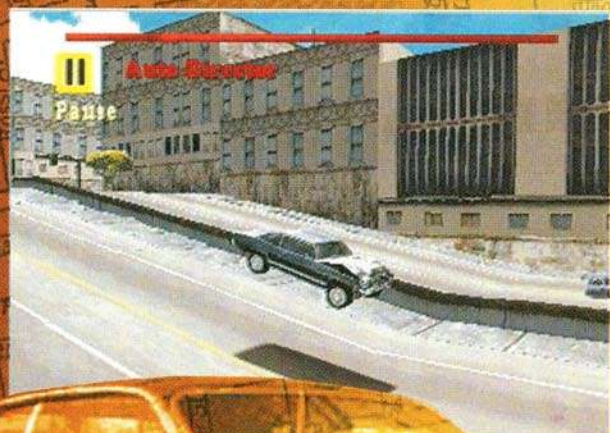
Z/28 Camaro.



DRIVER



Per gleichzeitigem Druck der L2- und R2-Taster schaut ihr nach hinten.



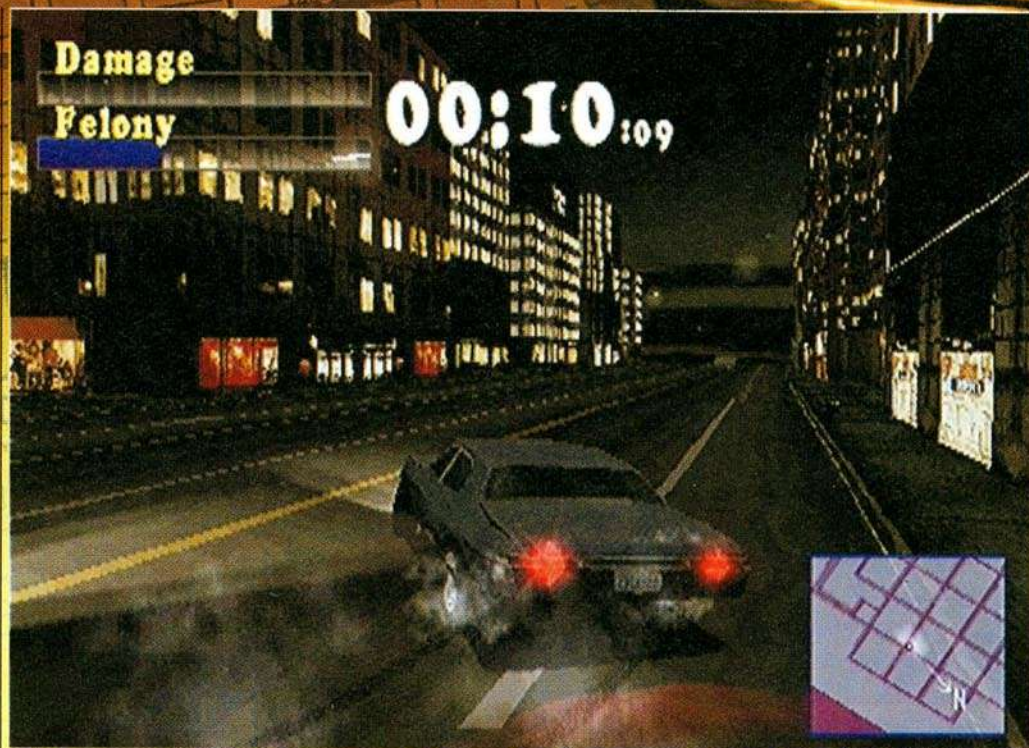
net die korrekte Form der Boliden, so daß Rempel und Zusammenstöße praktisch an allen Ecken und Seiten sichtbare Schäden in Form von tiefen Beulen im hochglanzpolierten Bleckleid hinterlassen.

Prächtig unterstützt wird das crash-lastige Spektakel von einer herausragenden Soundkulisse. Natürlich können die virtuellen Muscle Cars dem Röhren der realen Vorbilder nicht das Wasser reichen – mit Rücksicht auf die deutschen Muttis ist das aber auch gut so! Man stelle sich nur vor: ein bärenstarker V8 im heimischen Wohnzimmer... Zumindest die Klangcharakteristik konnte Reflections vortrefflich simulieren und mit ein wenig Vorstellungskraft ist das urgewaltige Drehmoment förmlich zu spüren. Das Samplen echter V8-Motoren hat sich definitiv gelohnt. Viele feine akustische Details wie beispielsweise das dumpfe Durchschlagen der Federung beim Überfahren einer Gehsteigkante oder das Kreischen der Karosserie bei einem Zusammenstoß lassen einen oftmals fast vergessen, sich – dem Videospielgott sei Dank! – nur in einem Spiel zu befinden. Musikalisch wird die Blechorgie stilecht von groovigem 70er-Jahre-Sound untermalt – wem’s gefällt! Dramaturgisch gibt sich der Soundtrack keine Blöße: geht’s auf der Piste rund, legt auch die Musik ordentlich zu. Mit größter Sorgfalt

widmete man sich der Künstlichen Intelligenz, wobei zwei völlig unterschiedliche AI-Parameter für eine große Menge an Fahrzeugen realisiert werden mußten. Während sich der normale Straßenverkehr meist an Verkehrsregeln hält und Kollisionen meidet, erweisen sich Cops und Fahrer rivalisierender Banden als durchaus schlaue Burschen. Nur durch riskante Manöver oder mit einer ordentlichen Portion Glück hängt man die lästigen Verfolger ab. Eine wichtige Rolle spielt hierbei die „Felony“-Anzeige, über die dem Spieler mitgeteilt wird, wie aufmerksam die Gesetzeshüter ihre Runden drehen. Ist der Balken im grünen Bereich, reagiert kaum jemand auf das Fahrzeug des Spielers – sofern er nicht maßlos über die Stränge schlägt. Leuchtet die Leiste rot, wird’s höchst kritisch; denn dann kann man sich selbst mit unauffälliger Fahrweise nicht mehr durch den Verkehr mogeln – einzig der Bleifuß verspricht Rettung. Das kleine Navigationssystem am unteren rechten Bildrand ist hierbei eine unerläßliche Hilfe. Der kleine Straßenkartenausschnitt zeigt neben dem Straßenverlauf Gegner in Form von weißen Punkten an, inklusive kegelartigem Sichtbereich. Daraus läßt sich die Fahrtrichtung schließen oder



In den Chase-Missionen seid ihr der Jäger und rammt die Gegner solange, bis sie reif für den Schrottplatz sind.



Geht's etwas zu schnell in die Kurve, neigen die Wagen zum Übersteuern. Wer vom Gas geht und sanft gegenlenkt, bleibt trotzdem in der Spur.

sogar erkennen, wenn einer der Ordnungshüter ins Schleudern gerät. Hängt ein Verfolger erstmal an der Stoßstange, flackert das Navigationssystem so lange in transparentem weiß und rot, bis man sich in Sicherheit bringen konnte oder aber auf dem Dach

durch und durch unblutig! Wir haben's versucht, nicht nur einmal. Aber keine Chance, näher als auf zwei Meter läßt einen das Programm nicht ran. Ja, ja, die deutschen Mutti's.

Was halten wir als Schlußfazit fest? Driver lebt schlicht und ergreifend von

„DRIVER LEBT SCHLICHT UND ERGREIFEND VON DER FÜR PLAYSTATION-VERHÄLTNISSE GROßARTIG INSZENIERTEN „MUSCLE CAR TRIFFT AUF CROSTOWN TRAFFIC AMERIKANISCHER GROSSSTÄDTE“-THEMATIK. DIE SPIELERISCHE MIXTUR AUS ANSPRUCH UND ACTION ZIEHT EINEN MIT MAGISCHER KRAFT VOR DEN SCREEN, DIE VÖLLIGE BEWEGUNGSFREIHEIT ERLEDIGT DEN REST.“

liegt. Per Dual Shock-Controller werden solche Aktionen spürbar gemacht. Die vier Großstadtmegapolen Miami, San Francisco, Los Angeles und New York bestehen aus jeweils 150.000 Objekten. Trotz dieser beeindruckenden Zahl beschränkte man sich in jeder City auf bestimmte Bereiche: In New York ist man vornehmlich in Manhattan auf Achse, in unserem E3-Reiseziel Los Angeles dominiert der Santa Monica District. Wie im wirklichen Leben sind die Städte auch bevölkert. Der Bär tobt allerdings nicht gerade: ein paar Passanten schlendern über die Gehsteige – die Straße zu überqueren traut sich aber niemand! Wer nun glaubt, unbeteiligte Fußgänger dann eben auf dem Trottoir zu Brei matschen zu können, sieht sich getäuscht – Driver ist

der für PlayStation-Verhältnisse großartig inszenierten „Muscle Car trifft auf Crosstown Traffic amerikanischer Großstädte“-Thematik. Die spielerische Mixtur aus Anspruch und Action zieht einen mit magischer Kraft vor den Screen, die völlige Bewegungsfreiheit erledigt den Rest. Driver ist kein bana-

POSITIV

- innovative Spielidee
- spektakuläre Inszenierung
- perfekte Steuerung
- hohe KI

NEGATIV

- schwache Zwischensequenzen
- laue Story
- grafische Mängel



Nearest thing to a Trans-Am Mustang that you can bolt a license plate onto. Boss 302



Beim „Survival“ geben die Cops wie irre Gas, mit unübersehbaren Folgen!

les Vollgassspiel – taktische Manöver beherrschen das virtuelle Road Movie zunehmend. Wer sich durch die aufgeführten Kritikpunkte abschrecken läßt, sollte zumindest ein Probespielchen wagen. Der Rest der Rennspielgemeinde holt sich zur Überbrückung bis zum Release Driver aus der Videothek und das Spiel, sobald es in den Regalen steht.



MISCHA STRECKER



Chuckie tritt den Beweis an: Nach Ladenschluß erwacht das Spielzeug im Geschäft zum Leben.

Fans der Pro7-Serie Rugrats (ehemals Nickelodeon) aufgemerkt! Die wirren Abenteuer Tommys und Konsorten lassen sich nun fast zeitgleich mit ihrem ersten Auftritt auf der Kinoleinwand nachspielen. Baby Tommy muß nämlich entsetzt feststellen, daß sein Reptarpuzzle nur noch aus einem einzigen Teil besteht. Die restlichen 12 Teile gingen irgendwie verloren. Ehrensache, daß Tommys Freunde ihn bei der Suche unterstützen, „auch wenn sie die ganze weite Welt absuchen müssen!“

Rugrats - Auf der Suche nach dem Reptar ist eine mehr als gelungene Umsetzung der Fernsehserie. Das skurrile Flair der kleinen Babygang wurde ebenso erhalten wie die schrägen Zeichnungen des Originals. Ausgangspunkt aller Abenteuer ist Tommys Eltern-



Vor jedem Level wird eine Zwischensequenz abgespielt, in der die Aufgabe erklärt wird.



Die Leveleingänge erkennt man an den funkelnden Spielsachen.

haus. Die überall verteilten Spielsachen dienen nur zum Teil der Dekoration. 15 dieser Gegenstände bilden die „Tore“ in die Level, in denen Tommy seine geliebten Reptarpuzzleteile findet. Dabei erleben sie die haarsträubendsten Abenteuer. Sei es im Spielzeugladen nach Ladenschluß, in dem das Sortiment ein gefährliches Eigenleben entwickelt oder im alltäglichen Kampf mit den Naturgewalten, sprich Gänsen, die das Labyrinth neben dem Kinderspielplatz bevölkern. Indem man die Level aus der Perspektive eines Kleinkindes erlebt, also von unterhalb der Knielinie, werden selbst die niedrigsten Objekte zu fast unüberwindbaren Hindernissen.

Einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt es bei Rugrats nicht. Stattdessen wurden die einzelnen Level als leicht, mittelschwer und schwer eingestuft. Die recht ungenaue Steuerung der



Nicht nur Jump'n Run, Rugrats enthält auch Puzzle-Elemente. Die Reptar-Verpackungen müssen zu einer Treppe angeordnet werden, damit man einen zu hoch angebrachten Schalter erreicht.



Schafft man alle Löcher unter Par, winkt als Belohnung Eis schlecken, bis man erwachsen ist.

kleinen Rabauken aber relativiert diese Einstufung wieder, da die Babys manchmal einigen Befehlen des Controllers zu schnell und vor allem zu enthusiastisch gehorchen. So kommt es nicht selten vor, daß man in den Labyrinthen vollends die Orientierung verliert oder den Gegnern ungewollt immer wieder in die Greifarme, Schnäbel oder Schlimmeres gerät. Vier der im Hauptspiel enthaltenen Level wurden quasi wiederverwertet. Zumindest der Minigolflevel steht bis zu vier Spielern zur Verfügung.

► Bedingt durch die schrägen Zeichnungen der Vorlage geriet die Grafik ebenso schlicht. Von dieser Seite müssen die Entwickler keine Kritik fürchten und würden trotzdem eine Grafikwertung im oberen Bereich erhalten; denn die 3D-Rugrats sehen einfach zu gut aus. Jeder Level wartet zudem mit einleitenden Zwischensequenzen auf, die das Spiel im Endeffekt in einen interaktiven Teil der Fernsehserie verwandeln. Häßliche, aber glücklicherweise selten auftretende Grafikblitzer und Fehler in der Kollisionsabfrage drücken die Wertung jedoch wieder nach unten. Für Fans der Serie stellt das Spiel trotz allem ein Muß dar, aber auch Jump'n Run-Freaks sollten sich die abwechslungsreichen und witzigen Level nicht entgehen lassen. Hat man erst einmal alle 12 Puzzleteile gesammelt, wird man mit einem Abspann und einem Bonuslevel der etwas anderen Art belohnt. Aber Vorsicht! Die Verkaufsversion von Rugrats enthält einen Bug, der zum Absturz des Spiels führt, wenn man den Level „Vorfall in Gang 7“ spielt.

POSITIV		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• gute Umsetzung der Fernsehserie												7
• witzige Level												GRAFIK
												6
NEGATIV												
• Grafikfehler												SOUNDFX
• Zusatzlevel, die keine sind												6
												RATING

PSX - DISCOUNTER

WWW.PSX-DISCOUNTER.DE
(KEINE MB PRODUKTE)

BOOT BUSTER
KOMPLETT IN DEUTSCH
29.90 DM
IMPORTE OHNE BOOTCHIP!
UNGLAUBLICHE
MIT SCHUMMEL MODUL

49.90 DM
TRANSPARENT GEHÄUSE

BOOTCHIP
(FINAL. VIII)
NUR 7.90 DM
US JP.
IMPORTE

8.90 DM
POWER WING
39.90 DM
PAL BOOSTER
19.90 DM
TASTY MEADOW

6.90 DM
4.90 DM
RGB KABEL
4.90 DM
LINK KABEL
4.90 DM
PAD VERLÄNGERUNG
5.90 DM
RGB KABEL + AUDIO

29.90 DM
29.90 DM
MIT RUMBLE
19.90 DM
16.90 DM
TASTY MEADOW 8 MEGA
KEIN DATENVERLUST

MOVIECARD 99.- DM
JAM' IT FÜR PC MONITOR 129.- DM
RF-UNIT (FÜR TV OHNE SCART) 14.90 DM
MEMORYCARD 2M 18.90 DM 4M 28.90 DM
24M 29.90 DM 40M 39.90 DM 72M 59.90 DM
FAX : 040 - 853 73 697

STRESEMANNSTR. 167 22769 HAMBURG
HOTLINE : 040 - 853 73 196

SPIELELÖSUNGEN

LÖSUNGSHEFTE
- ab DM 9,95
Abe's Oddysee
AKUJI - The Heartless
Alien Trilogy
ALUNDRA (DM 14,80)
Ark of Time
Baphomets
Fluch 1 & 2 (14,80)
Batman & Robin
BLAZE & BLADE (14,80)
Breath of Fire 3 (14,80)
Broken Helix
Casper
Castlevania
Clock Tower
DAS 5. ELEMENT
Diablo
DISCWORLD 1+2 (14,80)
Fade to Black
Warcraft 1+2
Final Fantasy 7
GUARDIANS CRUSADE*
GRANSTREAM SAGA*
G-Police

Gex 3D & Rayman
HARD EDGE*
HEART OF DARKNESS
Herc's Adventure
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventure
MEDIEVIL (DM 14,80)
MEN IN BLACK
Nightmare Creatures
Overblood
Pax Corpus
Resident Evil 1
Suikoden (14,80)
Stadt d. verl. Kinder
TEKKEN 1-3 (14,80)
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
TOMB RAIDER 3
Vandal Hearts
Warcraft 1+2
Warhammer 1 & 2
WILD ARMS
WILD 9
X-COM, 'Z' ... usw

LÖSUNGSBÜCHER
ABE'S EXODUS 19,95
BREATH OF FIRE 3 29,80
Com. & Conq. 1+2 19,80
FINAL FANTASY 7 24,95
RESIDENT EVIL 19,80
-Sammelband 1, DC
Riven & Myst 14,80
METAL GEAR SOLID 19,95
T. Raider 1, 2 14,80/19,95
TOMB RAIDER 3 19,95
ZELDA (N64) 24,80

PSX Mogelpower '99
Die größte jemals gedruckte
Cheat-Sammlung für die
PlayStation. Mit Cheats zu
666 Spielen. Inkl. 8000
Codes für GameBuster/
Xploder!
DM 24,95

Über 1000 Lösungsbücher
lieferbar!!!
(Dt.- und US-Titel)
Tel. Bestellannahme
Montag-Freitag 16-20 Uhr!
TEL/FAX: 04921/44631
Zahlung erfolgt per Nachnahme oder
Vorkasse zzgl. Versandkosten.

US-Englische Bücher:
SILENT HILL 34,95
SYPHON FILTER 34,95
LEGEND OF LEGAIA 39,95
WWF Warzone 19,95
WCW/NWO Thunder 34,95
XENOGears 39,95
Kartia 39,95
PARASITE EVE 39,95

* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar! -- ONLINE-SHOPPING: WWW.MADROM.DE
MADROM SOLUTIONS - Postfach 1115 - 26691 Emden

SEGA DREAMCAST 629.- Software auf Anfrage

Sony Playstation dt 239.-	Maus original Sony 54.-	RGB Scart Kabel 14.-	Civilization 2 82.-
SONY Analog Dual Shock 49.-	Metal Gear Solid 89.-	RGB Scart Kabel 24.-	Marvel Super Her. 84.-
Control Pad (farbig) 24.-	No Fear Downhill 74.-	mit 2 m Audio Kabel	Trap Runner 79.-
Drivers Dream 79.-	V3 Racing Wheel 129.-	Boot-Chip & RGB Kabel 20.-	Gex 3 Deep Cov. 79.-
Monkey Hero 84.-	X-Ploder 74.-	Ridge Racer 4 84.-	Warzone 2100 84.-
Infrarot Pad 2 Stück 59.-	Game Buster DELUXE 82.-	Asterix 79.-	Driver 79.-
Pad Verlängerung 14.-	Retro Force 82.-	Memory Card mit LED Display	SportCar GT 79.-
Link Kabel 14.-	Racing Simulation 2 72.-	360 Speicherplätze 49.-	
R-Type Delta 72.-	Multi Tab (4 Spieler Ada.) 59.-	720 Speicherplätze 79.-	
Champions League 84.-	Einbau des Boot-Chip 29.-	Memory Card 15 Block 12.-	

PSX Multinorm-Boot Chip 5,95.-

Der Einbau ermöglicht das Abspielen von US-/Japan-Importen Einbau in
alle Playstation Modelle incl. deutscher bebildeter Anleitung, Kabel und Zubehör!
Chip wird an nur 4 Lötunkte mit der Platine verbunden. **neuste Technologie!**

PLAYSOFT Teichweg 6 Tel.: 06421 / 94100
35043 Marburg Fax: 06421 / 47526
Internet Online-Bestellen! <http://www.playsoft.de> E-mail: verkauf@playsoft.de

WWW.COM-CO.de

Qualität hat einen Namen!

PSX-Umbau
für alle Modelle
nur 25,-

Game Booster mit MOD-Chip-Funktion **29,85**

PSX-Zubehör:

Mod-Chip US/JP Importe	2,89	PAL-Booster wandelt NTSC --> Pal	24,95
RGB-Kabel Microboss	4,89	Pad-Verlängerung Microboss	4,85
RGB-Kabel m. Audio Microboss	5,89	Dual Shock Pad Microboss	31,99
Memory Card 15 Blocks Microboss, non compressed	6,89	Panther 007 Gun Microboss	29,85
Memory Card 30 Blocks Microboss, non compressed	16,25	JoyPad „Turbo Con“ Microboss, mit Turbo-Funktion	9,95
Memory Card 60 Blocks Microboss, non compressed	23,99	Lenkräder versch. Modelle	114,95
Memory Card 120 Blocks Microboss, non compressed	44,95	Spiele ab	39,95
Memory Card 360 Blocks Microboss	32,50	Lösungshefte ab	7,50
Memory Card 600 Blocks Microboss	39,99		
Link-Kabel Microboss	4,85	Dreamcast:	
RF-Unit f. TV ohne Scart Microboss	14,85	Dreamcast Console	599,00
		Japan-Version, incl. Spannungsadapter	
		VMS	59,95
		RGB-Kabel	44,95
		Fast jedes Spiel	109,95

Weitere Artikel auf Anfrage

Ladenlokal & Versand:
COM-CO
Claubergstraße 21
47051 Duisburg
Bestell-Hotline:

Alle Angebote
solange Vorrat reicht.
Preise zzgl. Versand+Porto
von 15,- DM. Bei
Annahmeverweigerung
berechnen wir pauschal 30,- DM.

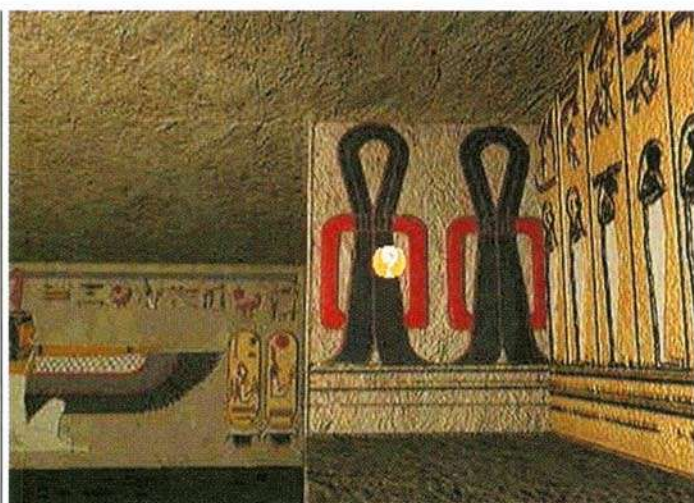
Tel.: 0203 / 73 91 883
Fax: 0203 / 73 91 884

DAS GRAB DES PHARAO

TONI OPL

Genre Adventure
Hersteller Ravensburger Interactive
Entwickler Cryo Interactive

Testmuster Ravensburger Interactive
Erhältlich ab Juni
Preis ca. 89,- DM



Die Wandmalereien geben wichtige Hinweise, die zur Aufklärung des Falles nützlich sind.

Aus dem Hause Ravensburger erreichten uns für diese Ausgabe zwei Spiele, die wohl am ehesten in die Kategorie Edutainment einzuordnen sind. „Das Grab des Pharaos“ versetzt den Spieler zurück in die Zeit des alten Ägyptens 2000 Jahre vor Christus. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des jungen Ramose, dessen Vater beschuldigt wird, an der Plünderung eines königlichen Grabmals beteiligt gewesen zu sein. So bleiben Euch gerade einmal drei Tage



In der Enzyklopädie könnt Ihr alles über die damalige Zeit lernen.

Zeit, um jeden Winkel der Gruft nach den Beweisen zu durchforsten, die den Pharaos von der Unschuld Eures Vaters überzeugen, dessen Hinrichtung verhindern und die drohende Schmach von Eurer Familie abwenden sollen.

Standbild für Standbild dringt Ihr tiefer in das Grab ein, wobei Euch eine Menge knackiger Rätsel und zahlreiche Fallen, die eigentlich Plünderer von den Schätzen fernhalten sollten, die Suche nach den entlastenden Indizien erheblich erschweren. Eine Enzyklopädie, die jederzeit im Spiel aufgerufen werden kann, versorgt Euch mit einer schier unüberschaubaren Fülle an nützlichen



Hin und wieder trifft man in der Gruft auch auf andere Personen, denen der eine oder andere nützliche Hinweis entlockt werden kann.

Informationen über die damalige Zeit, die Gesellschaft, die Götter und den Pharaos. Wer sich schon immer einmal intensiv mit dem Pharaonenkult befassen wollte, liegt mit diesem Adventure goldrichtig. Zwar sind Grafik und Sound nicht unbedingt Spitzenklasse, schaffen aber eine realistische, dichte Atmosphäre.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										6
										GRAFIK
										7
										SOUNDFX
										6
										RATING

DIVER'S DREAM

TONI OPL

Genre Advent./Tauchsimulation
Hersteller Konami
Entwickler Konami

Testmuster Konami
Erhältlich ab Mai
Preis ca. 99,- DM



Im sogenannten „Frei-Modus“ könnt Ihr ohne Beschränkungen in aller Ruhe auf dem Meeresgrund schnorcheln und Euch von der traumartigen Musik betören lassen.

Aus dem Hause Konami erreichte uns ein etwas seltsamer Genremix aus Einzelbild-Adventure und Tauchsimulation. Diver's Dream, das im Entwicklungsstadium noch den Namen Deep Blue trug, entführt den Spieler in die Tiefen des atlantischen Ozeans. Dort liegt seit Jahrzehnten der aus ungeklärter Ursache gesunkene Luxusliner „Gigantic Matilda“, auf dem sich ein schier unermeßlicher Schatz befinden soll, zu des-



Verfolgt: Ein riesiger Krebs trachtet dem Taucher nach seinem Leben.

sen Bergung Ihr angeheuert werdet. Da Euch jedoch anfangs weder das Geld noch die Ausrüstung für die Hebung der Reichtümer zur Verfügung steht, müßt Ihr durch mehrere kleine Aufträge wie dem Erlegen eines gefährlichen Killerhaies das nötige Kleingeld für die Ausstattung zusammenkratzen. Außerdem können die auf dem Meeresgrund und in den Schiffswracks gefundenen Gegenstände bei einem Antiquitätenhändler gegen bare Münze eingetauscht werden. Sobald Ihr im Besitz des erforderlichen Profi-Equipments seid, steht den Tauchgängen zur Matilda nichts mehr im Wege. Diese gestalten sich jedoch alles andere als ungefähr-



lich, da giftige Stachelfische, Feuerqualen, Riesenlangusten, gigantische Einsiedlerkrebse und der begrenzte Sauerstoffvorrat die Expedition ungemein erschweren.

Grafik und Sound bewegen sich in Diver's Dream nur auf durchschnittlichem Niveau, das Fehlen der Analog-Unterstützung jedoch stellt neben der schlechten Kameraführung das größte Manko dar, da die Digitalsteuerung äußerst unpräzise ausfällt. Nur Hobbytaucher könnten an diesem Titel Gefallen finden.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										7
										GRAFIK
										6
										SOUNDFX
										6
										RATING



VERSAILLES VERSCHWÖRUNG AM HOF

MISCHA STRECKER

Genre Adventure
Hersteller Ravensburger Interactive
Entwickler Cryo Interactive

Testmuster Ravensburger Interactive
Erhältlich ab Juni
Preis ca. 89,- DM



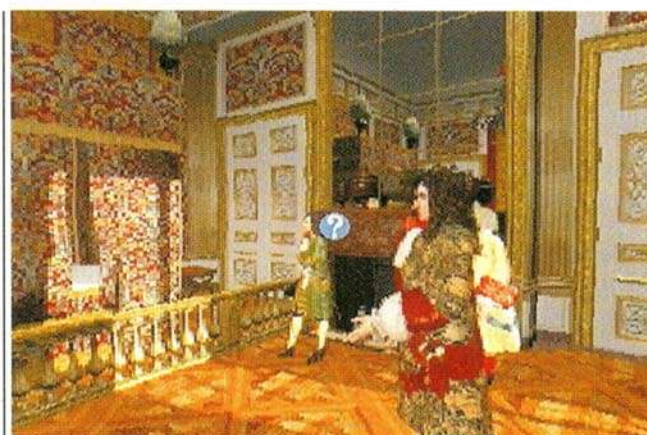
In Dialogen erfährt Ihr einiges über die am Hofe laufenden Intrigen.

Im zweiten Ravensburger-Titel spielt Ihr einen Kammerdiener, der beauftragt wird, den Verfasser eines Drohbriefes aufzuspüren, in dem dieser die Verbrennung von Versailles ankündigt, falls seine Forderungen nicht erfüllt werden. Innerhalb eines Tages müßt Ihr durch die Räume und Fluren des französischen Prunkschlusses hasten, möglichst unbemerkt die Gespräche der Anwesenden belauschen und Schritt für Schritt Beweise zusammentragen, um den Täter überführen zu können. Ähnlich wie in Pharaos bewegt Ihr Euch Standbild für



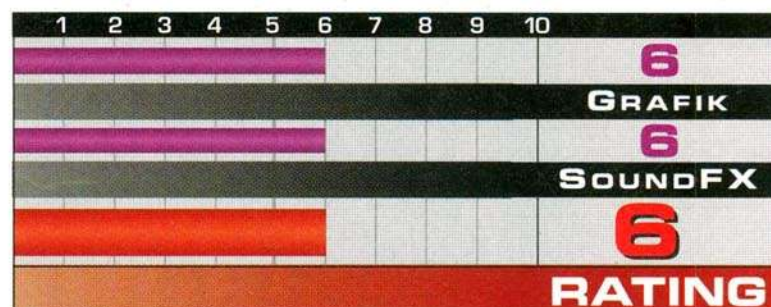
Gefundene Gegenstände werden im Inventar aufbewahrt.

Standbild vorwärts. Kleine FMV-Sequenzen werden eingeblendet, sobald Ihr den Raum verläßt oder z.B. Schränke und Schubladen öffnet. Die oft gut versteckten Gegenstände könnt Ihr aufnehmen, indem Ihr sie mit dem Cursor anwählt. Anspruchsvolle Rätsel, eine gute Atmosphäre und farbenprächtige Bilder, die allerdings nicht mehr dem heutigen Stand der Technik entsprechen, sorgen für einige Stunden Detektivarbeit, ganz im Stile der klassischen Grafik-Adventures. Die umfangreiche Datenbank mit Informationen über die verschiedensten Bereiche Versailles' und



Sobald sich ein Gegenstand oder eine Person verwenden läßt, verwandelt sich der Cursor in den entsprechenden Befehl.

der damaligen Zeit steht Euch für die Ermittlungen jederzeit zur Verfügung. Sei es, um mehr Informationen über die am Spielgeschehen beteiligten Personen zu erhalten oder einfach etwas über die damalige Zeit am Hofe des Sonnenkönigs zu erfahren.



Angebote des Monats:

Predator 2 +
Time Crisis
89,- DM

Dual Arcade
Light Gun
99,- DM

PSX-Boothchips
für US- und Japanimporte
unglaublich

3,29 DM

für alle PlayStation-Modelle
mit ausführlicher Einbauanleitung!

PlayStation-
Umbauservice

nur 29,00 DM

+ Garantieübernahme
innerhalb von 24 Std. nach
Zusendung erhalten Sie Ihre
PlayStation umgebaut per
Express zurück
mit Garantie!

RGB-Kabel	7,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	10,99 DM
1 MB Memory Card	8,99 DM
2 MB Memory Card	19,00 DM
4 MB Memory Card	27,00 DM
8 MB Memory Card	21,99 DM
24 MB Memory Card	49,99 DM
PSX-Joypad	14,99 DM
Panther-Gun	39,00 DM
Exploder-Mogelmodul	89,99 DM
MB PSX-Dualshock	35,99 DM
PS-Hacker	39,00 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkabel	13,99 DM
Joypadverlängerung	8,99 DM
Jordan Rumble Wheel	119,99 DM

Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung.

0203 / 44 91 045

Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers.
Rheinbergerstraße 17 · 47 441 Moers

MARTIN WEIDNER

NBA
PRO '99

Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCET
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	Juni
Preis	ca. 99,- DM

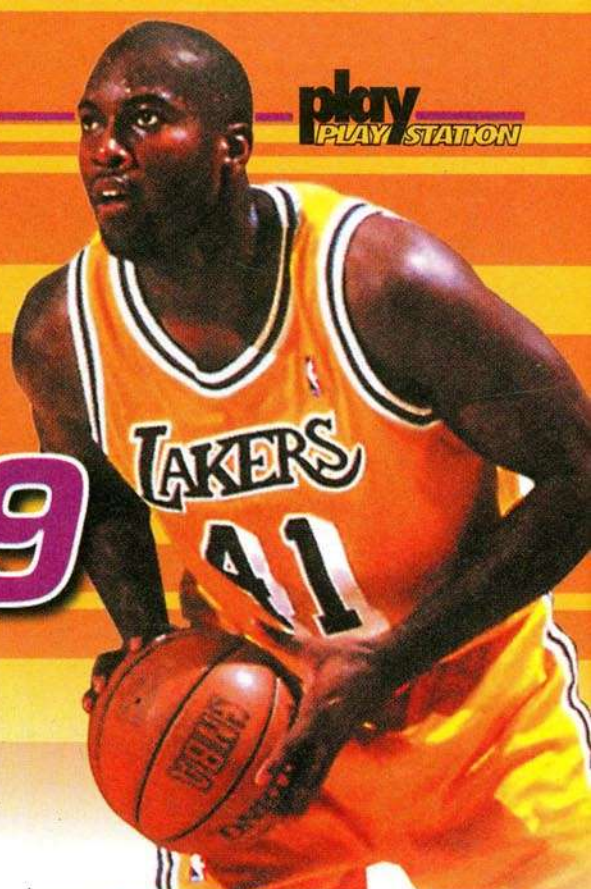
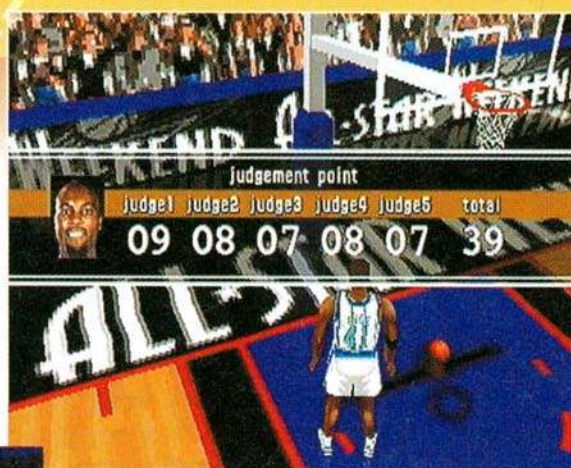


Setup

Season



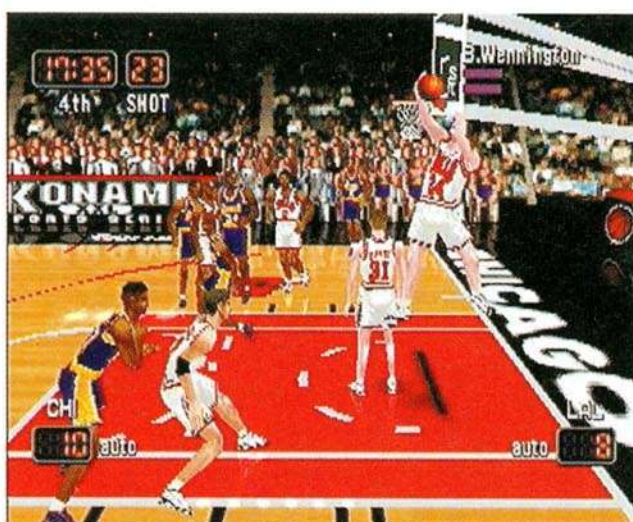
Im Dunk Contest erscheint für kurze Zeit eine Tastenfolge auf dem Bildschirm, die man sich einprägen und anschließend eingeben soll, um einen spektakulären Dunk zu erzielen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto höher die mögliche Punktzahl.



Freiwürfe laufen nach dem bisherigen Schema über eine Energieleiste ab.

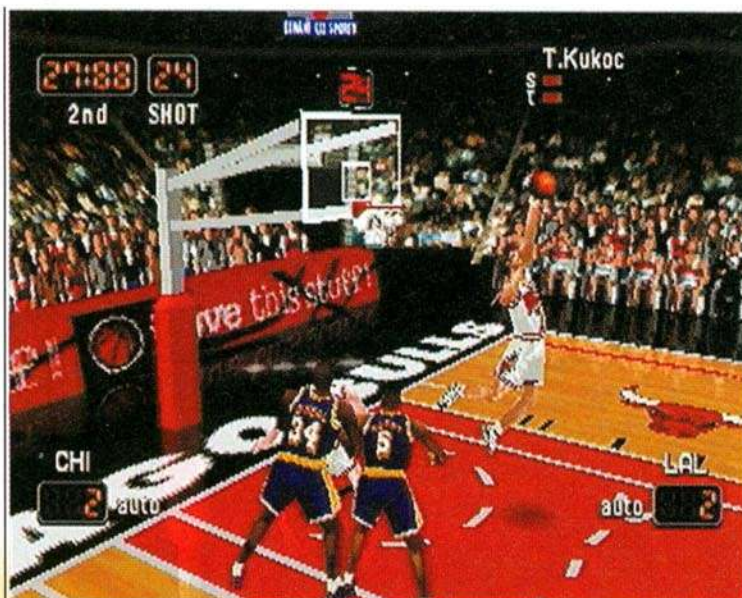
Stand der aktuellen Saison gebracht, die mittels Motion Capturing erstellten Animationsphasen etwas erweitert und die Geräuschkulisse in den Stadien leicht überarbeitet.

Was die eigentlichen Features anbetrifft, hat sich auf den ersten Blick nur wenig verändert. Hält man in der Offensive die L2-Taste gedrückt, so werden die Mitspieler mit Tastensymbolen markiert. Ein Druck auf die entsprechende Aktionstaste löst nun einen Paß zum dazugehörigen Mitspieler aus - ein nicht ganz neues Feature, ist das Icon Passing bei den Konkurrenztiteln von Electronic Arts und 989 Studios doch bereits seit einiger Zeit die Regel. Der Slam Dunk Contest findet sich hingegen ausschließlich in NBA Pro '99. Hier gilt es, drei Dunks, deren Tastenkombination für kurze Zeit eingeblendet wird,

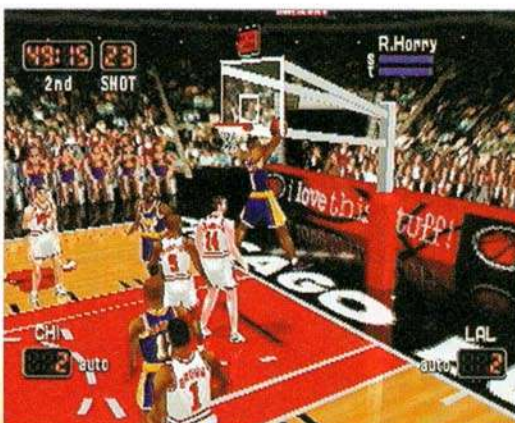


Wenngleich Glen Rice in der Zwischenzeit von den Charlotte Hornets zu den Los Angeles Lakers gewechselt ist, so bewirbt er vorerst weiterhin - zumindest in den Vereinigten Staaten - Konamis NBA In The Zone '99. Für den europäischen Markt ist sein Wechsel nicht gleichermaßen relevant, erscheint die neueste Version hierzulande ohnehin unter dem Titel „NBA Pro '99“.

Wirkliche Neuerungen sind gegenüber der letzten Variante, die im April '98 als PAL-Version erschienen ist, aus verständlichen Gründen rar, stellt NBA Pro '99 doch das mittlerweile dritte Update aus Konamis ursprünglich auch bei uns „NBA In The Zone“ betitelten Serie dar. Die Team- und Player Roster der NBA wurden selbstredend auf den



Auf den Trikots zeichnen sich die Spielernamen und -nummern ab. Selbst die Gesichter der Korbleger lassen sich eindeutig zuordnen.

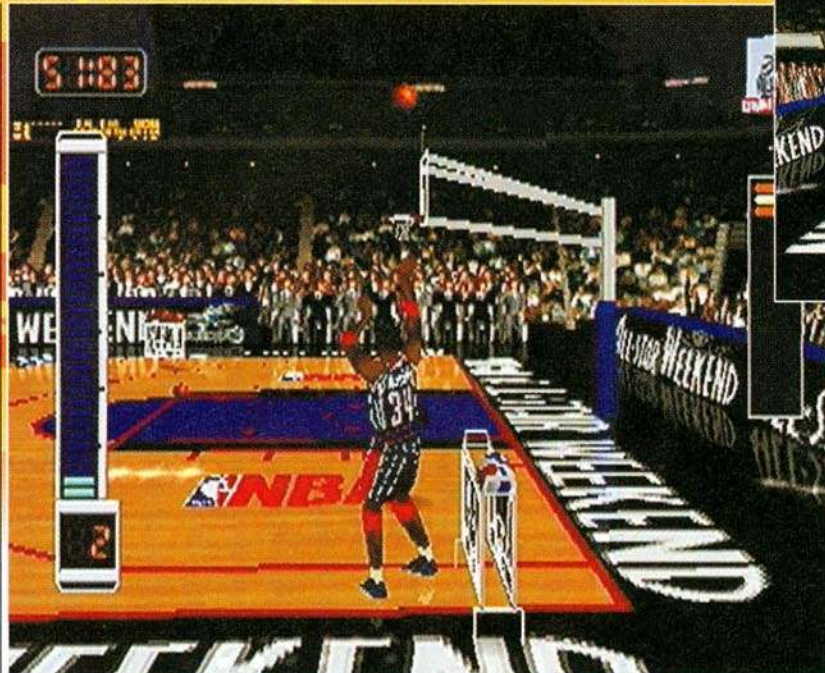
DIE VORGÄNGER
NBA Pro '98

Konami of Europe, KCET

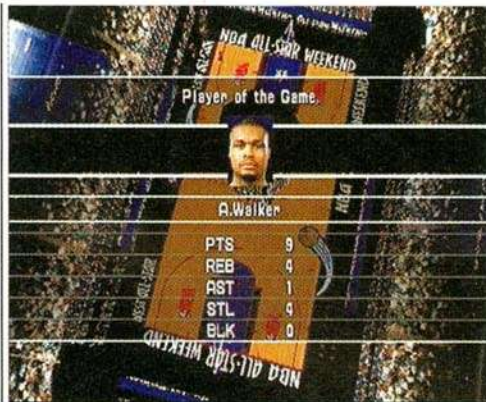
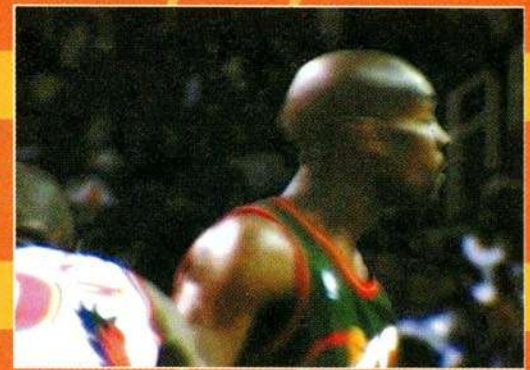


Im April '96 als PAL-Version erschienen, stellte NBA In The Zone aus Konamis XXL Sports Series einen ausgesprochen Überraschungserfolg dar, zumal diese Basketballsimulation von Japanern, Konami Computer Entertainment Tokyo (KCET), entwickelt wurde. 10 Monate später folgte der zweite Teil. In NBA Pro '98, das im April '98 auf den Markt kam, schienen den Designern aber bereits langsam die Ideen auszu-

gehen, denn bis auf Verbesserungen im Detail, d.h. Signature Moves und erweiterte Strategioptionen, waren kaum Unterschiede zum Vorgänger festzustellen (im Bild: das original NBA In The Zone und NBA Pro '98).



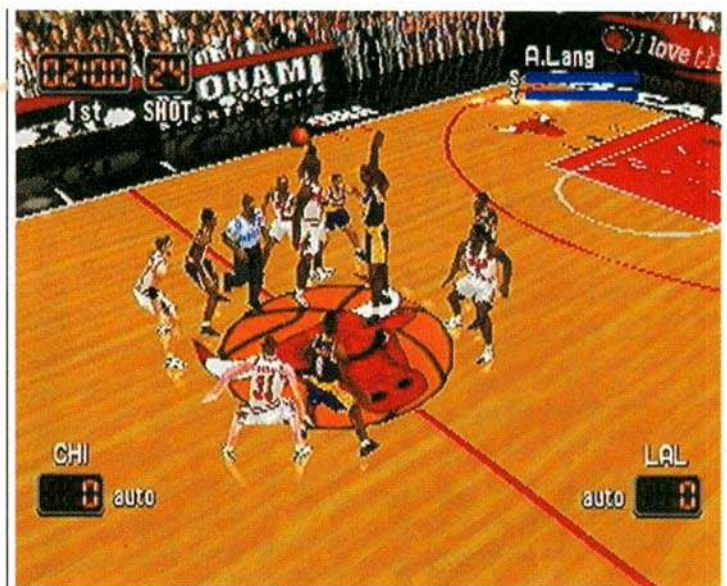
Am 3-Point Shootout können bis zu acht Spieler teilnehmen. Hier gilt es, innerhalb von 60 Sekunden so viele Körbe wie möglich zu versenken. Bunte Basketbälle zählen doppelt.



Am Ende eines Matches wird der beste Spieler gewählt.

COMPARE BY TEAM		Game
EAS	WES	
39' 39'	25'	PTS
16 / 24	12 / 22	FG / FGA
9 / 17	8 / 17	3FG / 3FGA
4 / 6	0 / 0	FT / FTA
3	0	OREB
4	3	DREB
13	8	AST
1	2	BLK
9	7	STL
10	10	TO

Spieler- und Teamstatistiken lassen leider den Glanz der NBA Live-Serie vermissen.



Über die R2-Taste lassen sich sechs offensive bzw. vier defensive Spielvarianten aufrufen.

genau nachzuspielen. Über den Sinn oder Unsinn eines solchen Features bei einer Basketballsimulation läßt sich natürlich diskutieren. Der 3-Point Shootout ist ebenfalls neu. Innerhalb von 60 Sekunden sollen 30 Körbe versenkt werden. Das richtige Timing ist hier ausschlaggebend - d.h. man sollte darauf achten, daß die Energieleiste die obere Hälfte erreicht.

Die weiteren Features wie Exhibition- und Full Season-/Playoffs-Spielmodi, vollständige Player Roster, d.h. 12 Korbleger pro Team, Spielertransfers, eine Create a Player-Option, offensive und defensive Spielvarianten, Signature Moves, fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und diverse virtuelle Kameraperspektiven sind für eine Basketballsimulation mittlerweile Stan-

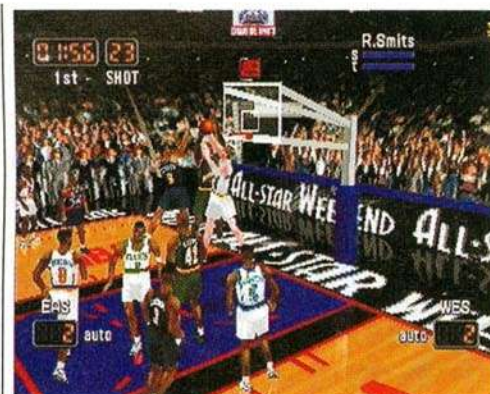
Front End-Screens und das Regelwerk nicht ebenfalls einer Frischzellenkur unterzogen hat, denn gerade hier wäre noch Nachholbedarf gewesen. In Sachen Präsentation und Statistiken hat NBA Live 99 jedenfalls die Nase vorn,

„BEMERKENSWERTE NEUERUNGEN? MITNICHTEN, DENN IN GRAFISCHER HINSICHT HAT DIE NBA PRO-SERIE ETWAS ZUGELEGT, UND WAS DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ BETRIFFT, EBENFALLS. SCHADE NUR, DASS KONAMI DIE FRONT END-SCREENS UND DAS REGELWERK NICHT EBENFALLS EINER FRISCHZELLENKUR UNTERZOGEN HAT, DENN GERADE HIER WÄRE NOCH NACHHOLBEDARF GEWESEN.“

dard. Erwähnenswert ist vielleicht noch die Tatsache, daß Ray Clay als Stadionsprecher engagiert wurde.

► *Bemerkenswerte Neuerungen? Mitnichten, denn in grafischer Hinsicht hat die NBA Pro-Serie etwas zugelegt, und was die Künstliche Intelligenz betrifft, ebenfalls. Schade nur, daß Konami die*

aber nicht unbedingt, was das Gameplay betrifft. Hier scheiden sich nämlich die Geister. Beide Titel schenken sich nicht viel; eine Tatsache, die eine Kaufentscheidung um so schwieriger werden läßt. Neueinsteiger greifen natürlich zu der jeweiligen '99er Edition, während B-Ball-Fans, die bereits NBA Pro '98 ihr eigen nennen, auf einen Neukauf guten Gewissens verzichten.



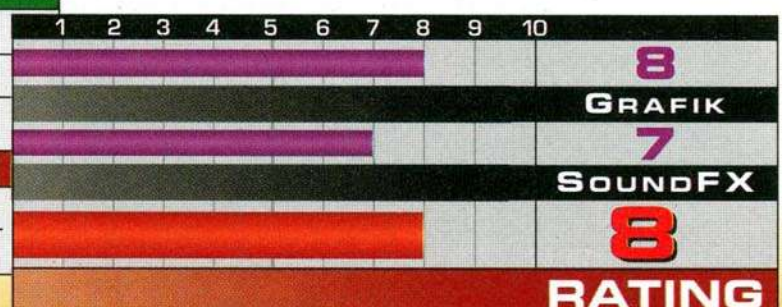
Die S(tamina) und die P(ower)-Leiste rechts oben im Bild geben Auskunft über die Ausdauer und die Kraft des jeweiligen Spielers. Ein kurzer Sprint über die R1-Taste läßt die P-Leiste empfindlich schrumpfen.

POSITIV

- etwas bessere Grafik
- überarbeitete KI
- vorbildliches Gameplay

NEGATIV

- kaum spielerische Neuerungen
- lieblose Präsentation



GTA

LONDON 1969

MARK LIEBOLD

Genre	Crime Sim
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Rockstar Games
Testmuster	Take 2 Interactive
Erhältlich ab	Ende Mai
Preis	ca. 49,- DM



PLEASE INSERT THE GRAND THEFT AUTO DISC
PRESS X TO CONTINUE

BITTE LEGEN SIE DIE GTA CD EIN
DRUCKEN SIE X UM FORTZUFAHREN

INSERIRE IL DISCO DI GTA
PREMIERE X PER CONTINUARE



GTA - London 1969 ist das erstes Add on für einen PlayStation-Titel. Um in den Genuß des '69er-Gangsterepos zu kommen, benötigt man das original GTA - Grand Theft Auto.

Trotz seines recht derben Inhalts wurde GTA - Grand Theft Auto im letzten Jahr eine recht niedrige USK-Empfehlung von „Geeignet ab 16 Jahren“ verliehen. In England sorgte der Titel bei den Behörden für mehr Aufsehen und wurde von den britischen Gesetzgebern kurzerhand vom Markt genommen. Vielleicht wählte das Designteam gerade deswegen das verurteilte, von Gewalt und Korruption zerfressene London der späten 60er Jahre als Vorlage für das erste GTA-Add on. Eigentlich sollte der Zusatzpack von den GTA-Erfindern DMA Design gemacht

werden. Da diese aber im Augenblick zu sehr mit GTA 2 beschäftigt sind, wurde das Projekt außer Haus entwickelt.

Am Spielprinzip hat sich so gut wie nichts geändert. Nach wie vor muß man sich als kleiner Gangster mit kleinen oder größeren Gelegenheitsjobs durchs rauhe Leben schlagen. Doch im Vergleich zu den drei GTA-Städten der Gegenwart (Liberty City, San Andreas und Vice City bzw. New York, San Francisco und Miami) weht im London des Jahres 1969 ein ganz anderer Wind. In keiner anderen Stadt war der radikale Übergang zwischen den 60ern und den 70ern mehr zu spüren als in der pulsierenden Stadt an der Themse. Punks, Skinheads, Hippies,

Beatniks und konservative Geschäftsmänner - London ist seit jeher nicht nur ein kultureller Schmelztiegel, sondern auch eine Brutstätte für finstere kriminelle Machenschaften - der beste Nährboden für einen kleinen Möchtegerngangster, der ganz groß herauskommen will. Vier Kleinkriminelle (die typische Gangstervisage Sid Vacant, die beiden Reservoir Dogs Maurice Caine und Rodney Morash und der verlotterte Hippie Charles Jones) wollen sich in das wilde und äußerst profitable Großstadtleben stürzen. Die erste der vier Kampagnen führt den Spieler in die rauhe Welt des Londoner Untergrunds ein. Um den Crisp-Zwillingen, zwei hoch angesehenen Brüdern des West Ends, die Fähigkeiten des gewählten Gang-



Je nachdem, welches Telefonhäuschen man wählt, kann der Spieler den Verlauf der Kampagne selbst bestimmen.





Mit Hilfe des Schlüssels kann man einmal ungestraft aus den Klauen des Gesetzes entkommen.



Der Zweck heiligt die Mittel! Unfaire Verfolgungsmethoden gehören für einen Gangster zum guten Ton.

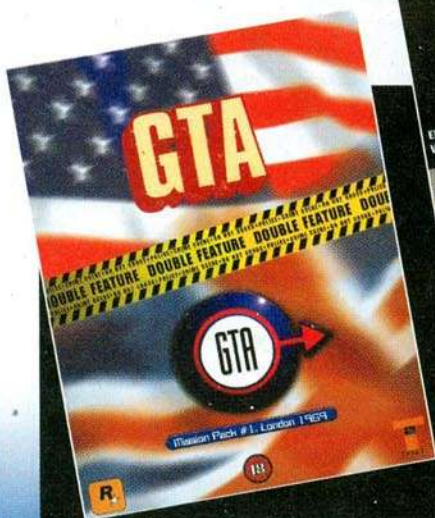
sters unter Beweis zu stellen, muß lediglich ein Motorroller geklaut und zurück in einen der weit über die Stadt verstreuten Unterschlüpfe gebracht werden. Sobald der recht simple Job über die Bühne gebracht ist, kann es auch schon an die nächste Kampagne gehen. Diese beschränkt sich nicht nur auf eine Mission, sondern umfaßt ganze 13 Aufträge, bei denen man erst so richtig in den Sumpf des Verbrechens eintaucht. Die Jobs werden meistens per öffentlichem Fernsprecher übermittelt, wobei man gewöhnlich die Wahl zwischen mehreren Telefonapparaten und somit auch eine Wahl bei der Reihenfolge der zu erfüllenden Missionen hat. Um bei den Crisps gut dazustehen, darf man sich nicht nur auf das Gebiet der illegalen Fahrzeugbeschaf-

fung beschränken, sondern sollte auch vor Kidnapping, Bestechung, geschmierten Sportwetten, Mord, Schutzgelderpressung und ganz besonders Drogengeschäften nicht zurückschrecken. In letzterem Fall ist es den Zwillingen besonders wichtig, daß der Stoff schnell high macht und viel Geld in ihre Taschen wandern läßt - ob man nun gestohlene Purple Hearts (Speed) von einer rivalisierenden Gang wiederbeschaffen oder die Drogen „nur“ unters Volk bringen soll, ist im Endeffekt vollkommen egal. Hauptsache die Kohle stimmt. Im alltäglichen Gangsterbusiness dreht sich aber nicht nur alles um Junk. Mal muß einfach nur ein Geldtransporter abgefangen, mal die Lebensmittelläden eines zahlungsunwilligen Kunden demoliert oder der Trainer einer geschmierten Fußballmannschaft samt Ver-

einsbus in die Luft gesprengt werden. In der Regel bleibt genug Zeit, um seinen Auftrag in aller Ruhe erfüllen zu können. Wenn es allerdings darum geht, Tonys Huren von der Bordsteinkante zu fegen, den hochexplosiven Raketen-sprengkopf eines verrückten Österreichers zurück ins Hauptquartier zu bringen oder alle Überwachungskameras am Piccadilly Circus auszuschalten,



Besonders gewöhnungsbedürftig ist der englische Linksverkehr.



Für jeden, der GTA - Grand Theft Auto noch nicht sein Eigen nennt, bietet Take 2 Interactive gleich zwei besondere Schnäppchen an. Zum einen ist GTA seit einiger Zeit als Platinum-Version für 49 DM zu haben und zum anderen wird es ab Ende Mai für 79 DM ein GTA Double Feature geben; in dem sowohl das Grundspiel als auch das London-Add on enthalten sein werden.





Harold hatte 'ne schöne Ecke Speed, um diese Mods anzulocken, nur leider hat dieser Dieb von Chalkie ihm seine Purple Hearts gestohlen. Hol die Karre in Nordwest-Angel ab und finde den Idioten.



Hier und da ein kleiner Buchstabe vertauscht, und schon sind teure Autolizenzen umgangen.



KILLERWAHN!

Wenn Du rechtzeitig 100 Punkte holt's, gibt's einen klasse Bonus!

bleiben für gewöhnlich nur ein paar Sekunden dafür Zeit. Nach jeder erfolgreichen Mission erhöht sich der Kontostand um ein paar tausend Pfund. Je nach Kampagne muß der Spieler eine bestimmte Menge Geld verdienen. Sollten alle „offiziellen“ Aufträge der Crisps zwar angenommen, aber aus bestimmten Gründen nicht erledigt worden sein (wenn man z.B. aus Versehen den wichtigen Informanten erschießt), besteht noch die Möglichkeit, etwas Kohle durch kleinere Jobs, auf die man per Telegramm aufmerksam gemacht wird, zu ergattern.

Da London nicht gerade klein ist, empfiehlt es sich sich einen fahrbaren Untersatz zu beschaffen, d.h. man muß einfach einen ahnungslosen Bürger aus seinem Auto ziehen und sich selbst hinter das Lenkrad klemmen. In GTA - London kurven 30 neue, typisch britische Wagen durch die Stadt. Ob Mini, flotter Roadster oder ein mit Touristen vollbesetzter roter Doppeldeckerbus - kein Gefährt ist vor den langen Fingern eines waschechten Gangsters sicher. Ist man der gestohlenen Karre überdrüssig, wird sie entweder einfach am Straßenrand stengelassen oder am Hafen verhökert. Sobald man die Aufmerksamkeit der lokalen Gesetzhüter auf sich gezogen hat, sei es durch einen besonders rabiaten Fahrstil oder weil man jemand auf offener Straße niedergeschossen hat, sollte sich der Gangster samt Gefährt schnellstens in den nächst gelegenen Paintshop begeben. Hier wird dem Wagen gegen ein geringes Entgelt ein vollkommen neues

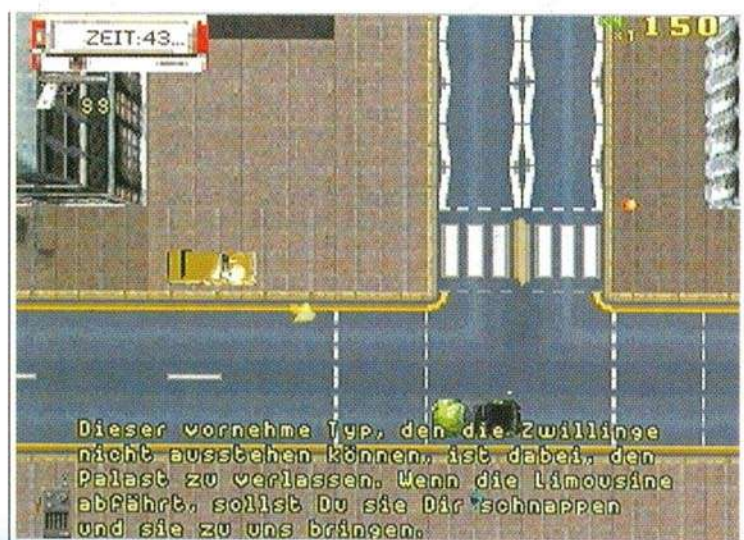
Äußeres verpaßt. Da man den Willen seiner Auftraggeber nur in den seltensten Fällen mit bloßen Händen durchsetzen kann, sollte der Spieler auf seinem Weg durch die verkommenen Straßen Londons stets auf herumstehende Kisten achten, da sich in ihnen nützliche Extras wie etwa Extraleben, Bestechungsgelder oder Umsonst-aus-dem-Knast-Karten befinden. Oft verbergen die Behälter allerdings Waffen (Pistolen, Maschinengewehre, Flammen- oder Raketenwerfer), mit denen man sich auch gegen herannahende Poli-

IN FERNER ZUKUNFT

GTA 2 - Take 2 Interactive, DMA Design



Gerüchten zufolge wird GTA 2 in den 30iger Jahren spielen und mehr oder weniger eine Parodie dieser Epoche darstellen. Über die Grafikengine ist noch nichts Genaueres bekannt. Angeblich wird die altgediente GTA-Engine wieder zum Einsatz kommen, was GTA 2 wohl eher zu einem Add on als zu einem Sequel machen würde. Auf der anderen Seite hörte man allerdings auch schon munkeln, daß die Entwickler aus mehreren verschiedenen Engines (Space Station Silicon Valley und Tanktics) eine eigene GTA 2-Engine basteln. Wahrscheinlich wird auch ein Konverter in GTA 2 enthalten sein, der es erlaubt, die Zusatzpacks spielen zu können. Falls die Entwickler sich wieder mit der schlichten 2D-Grafik begnügen, kann man mit Sicherheit sagen, daß uns GTA 2 noch auf der PlayStation beglücken wird. Sollte der Titel allerdings in 3D über den Bildschirm rollen, bleibt abzuwarten, ob GTA 2 überhaupt auf der jetzigen Konsolengeneration realisierbar ist. Mehr zu GTA 2 erfahrt Ihr in unserem E3-Special in der nächsten Ausgabe.



Dieser vornehme Typ, den die Zwillinge nicht ausstehen können, ist dabei, den Palast zu verlassen. Wenn die Limousine abfährt, sollst Du sie Dir schnappen und sie zu uns bringen.

Um den vornehmen Schnösel noch rechtzeitig abzufangen, bleiben nur noch 43 Sekunden Zeit.



Stich zu, dass Du weckst, ich werde es jetzt hochheben!

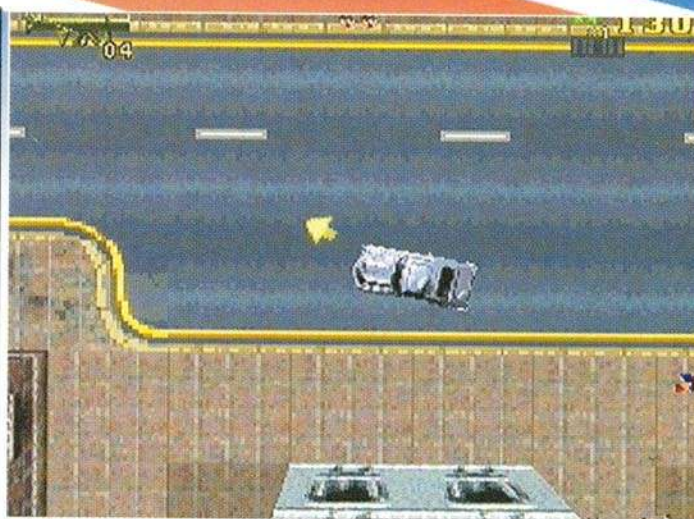
Fehlt das nötige Kleingeld, um die Kampagne zu beenden, muß man sich von seinem gestohlenen Wagen trennen.



Ein Anruf vom Boß, und schon verwandelt sich das Fußballfeld in ein Schlachthaus.



zeitrups bestens zur Wehr setzen kann. Mit etwas Glück findet man in einem dunklen Hinterhof eine Amok-Kiste. Sobald das außergewöhnliche Goodie eingesammelt wurde, kann man fast zwei Minuten lang alles nach Herzenslust umlegen, was einem über den Weg läuft, und man bekommt sogar für jeden Toten einen kleinen Bonus auf dem Konto gutgeschrieben.



Die Autos sind zwar nicht besonders groß, aber trotzdem kann man den erlittenen Schaden ohne Probleme erkennen.

► Das teilweise schon zu realistische Räuber- und Gendarmenspiel ist nach wie vor nicht jedermanns Sache. Mit Drogen zu handeln, die Kronjuwelen zu stehlen oder einfach mal so aus Spaß unschuldige Passanten über den Haufen zu fahren, könnte man als durchaus verwerflich ansehen - allerdings bietet die Rolle des Antihelden immer noch

ihre Reize. Grafisch wurde das Add on, für das man die Originalversion von GTA - Grand Theft Auto benötigt, zwar etwas verbessert, es kann aber immer noch niemanden vom Hocker hauen.

Hits des berühmten Londoner Plattenlabels Trojan Records entgegen, zu denen solche Klassiker wie z.B. „Beat Fuga Shake“ von Tiffany Momorandum oder „Skinhead Moonstomp“ von Symaryp zählen. Auf Sprachausgabe wurde wie-

„DAS TEILWEISE SCHON ZU REALISTISCHE RÄUBER- UND GENDARMSPIEL IST NACH WIE VOR NICHT JEDERMANNS SACHE. MIT DROGEN ZU HANDELN, DIE KRONJUWELN ZU STEHLEN ODER EINFACH MAL SO AUS SPASS UNSCHULDIGE PASSANTEN ÜBER DEN HAUFEN ZU FAHREN, KÖNNTE MAN ALS DURCHAUS VERWERFLICH ANSEHEN - ALLERDINGS BIETET DIE ROLLE DES ANTIHELDEN IMMER NOCH IHRE REIZE.“

Recht plumpe Sprites und eine nicht besonders aufwendige Stadtarchitektur, obwohl alle Londoner Sehenswürdigkeiten, wie etwa der Tower, der Hyde Park oder der Buckingham Palace miteingebunden wurden, verleihen dem Zusatzpack das typische, wenn auch nicht besonders ansehnliche GTA-Flair. In musikalischer Hinsicht legten sich die Entwickler besonders ins Zeug. Aus den Lautsprechern hämmern dem Spieler

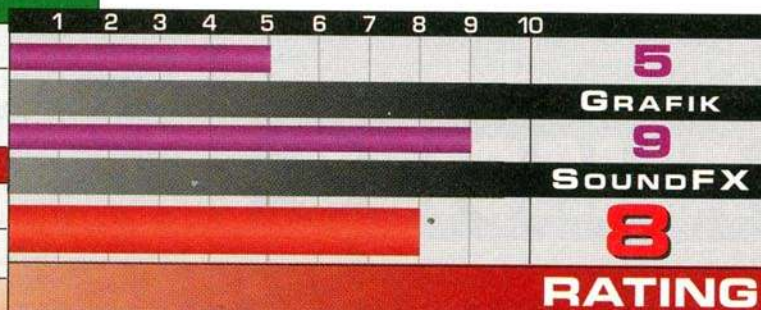
der verzichtet, dafür haben die Dialoge allerdings etwas an Schärfe gewonnen. Empfindliche Ohren sollten bei den harschen, mitunter geschmacklosen Wortwechseln am besten einfach weghören. Alles in allem ist GTA - London ein gelungenes Add on, das den Spielspaß des Haupttitels gekonnt weiterführt - auch wenn 32 Missionen etwas wenig Arbeit für einen erfahrenen Gangster darstellen.

POSITIV

- stillechter Soundtrack
- fesselnder Handlungsstrang

NEGATIV

- schlechte Grafik
- „nur“ 32 Missionen



Wenn am Buckingham Palace der Amoklauf beginnt, können selbst die Wachen der Scotch Guard nicht mehr still dastehen.



play appendix

Schon einmal in die Verlegenheit gekommen, bei einer Diskussion über gut gezeichnete „Sprites“ einzuwerfen, daß es doch 'ne Cola auch getan hätte? In den folgenden Ausgaben wollen wir nicht nur Neulingen und Begriffsstutzigen auf die Sprünge helfen, um sich künftig den phantasievollsten Wortkreationen der wunderbaren Videospielewelt stellen zu können.

Aa

Action-Adventure

Ein Spiel, dessen Schwerpunkt eindeutig auf Action liegt, jedoch ebenso einen gesunden Anteil an Strategieelementen mitbringt, die sich in den unterschiedlichsten Formen darstellen. Tomb Raider oder auch Soul Reaver sind typische Vertreter dieses Genres.

Action-Game

Der Begriff umschreibt ein sehr breitgefächertes Gebiet intuitiver Spiele, die primär die Reflexe des Users fordern. In dieser Sparte finden sich vor allem Ballerspiele jeglicher Art. Dem Spieler wird „leichte“ Unterhaltung geboten, bei der strategische Köpfe getrost ausgeschaltet bleiben können.

AI

Die künstliche Intelligenz (Artificial Intelligence) beschreibt eine Routine aus verschiedenen Programmierelementen, welche die Intelligenz eines selbstdenkenden Wesens simulieren soll.

ADPCM

Die „Adaptive Differential Pulse Code Modulation“ ist ein platzsparendes Kompressionsverfahren, welches meist für Audiodaten genutzt wird.

Algorithmus

Eine Sammlung aus Programmierinstruktionen, die den Computer eine bestimmte Aufgabe ausführen läßt.

Aliasing

Besonders in niedrigen Auflösungen stellt man bei Grafiken aller Art häßliche Kanten fest, die eher an eine Treppe als an eine diagonale Linie erinnern.

ALIASING

Alpha-Version

Hierunter versteht man die erste lauffähige Version eines neuen Spiels, die aber meist noch jegliches Gameplay missen läßt.

Alpha-Channel

Auch unter Alpha-Blending bekannt. Dieser Kanal hat ein eigenständiges 8bit Signal, das im RGB-Farbschema auf den Bildschirm geschickt wird. Die Hauptaufgabe besteht darin, bestimmte Objekte oder Flächen mit Transparenzeffekten zu versehen.

Analog

Die analoge Beschaffenheit von Daten benutzt eine fortlaufende Menge an Variablen. Um beispielsweise die korrekte Position eines analogen Joysticks abzufragen, benötigt man im Gegensatz zu den digitalen Pads sehr viel mehr Daten, die pausenlos abgefragt werden müssen.

Anisotropic Filtering

Als Alternative zu bi- und tri-linearem Filtering benutzt diese Technik für das Modellieren der Texels anstatt der gewöhnlichen Kreisformen Ellipsen. Das Ergebnis ist eine deutlich schärfere Darstellung.

Anti-aliasing

Durch das absichtliche Hinzufügen von Unschärfe an den Abstufungen grober Linien wirken diese trotz niedriger Auflösung sehr viel geschmeidiger.

ANTI_ALIASING

Arcade

Die englische Bezeichnung für Spielhalle. In Verbindung mit diesem Begriff spricht man oft von einem „arcadelastigen“ Verhalten, was für simplifiziert oder extrem spielspaßorientiert steht. Simulationsfreunde sind in einer Spielhalle an der falschen Adresse, da Automaten Spiele vorwiegend den Geschmack der breiten Masse treffen.

ASIC

(Application Specific Integrated Circuit)

Hinter diesem vertrackten Begriff steckt im Grunde nur ein Chip, der mit einer einzigen Aufgabe beschäftigt ist. Er übernimmt beispielsweise die gesamte Rechenarbeit für grafische Daten, um den Hauptprozessor zu entlasten.

AC-3

(siehe Dolby Digital)

Bb

Beat'em Up

Sei es mit einer Waffe, blanker Faust oder Fuß. In diesem Genre gilt es, meist klassische Duelle auszukämpfen oder auch einmal in eine Straßenschlacht verwickelt zu werden. Obgleich sich die 3D-Prügler ein festes Standbein in der Szene geschaffen haben, fehlt ihnen jedoch immer der Charme eines klassischen 2D-Fighters.

Beta-Version

Nähert sich ein in der Entwicklung befindlicher Titel der Vollendung, so werden von Zeit zu Zeit sogenannte Beta-Builds erstellt. Darunter versteht man eine direkt vom Entwicklungssystem erstellte CD mit der letzten Version des Spiels, welche meist auch den Redaktionen für Previews vorliegt.

Beta-Test

Steht ein Produkt kurz vor dem Release, wird es von den jeweiligen Beta-Testern der Firma wieder und wieder auf eventuelle Bugs und Spielflußstörungen untersucht. Eine lange Beta-Test-Phase steht oft für einen hochwertigen Titel.

Bit

Ein Bit ist die kleinste Einheit, für die ein Computersystem Informationen tragen kann. Da es sich dabei um einen Binärcode handelt (Binary digit), repräsentiert es stets 1 oder 0, was für „An“ oder „Aus“ steht.

Bilinear Filtering

Bei diesem Verfahren werden vier aneinanderliegende Texel verwendet, um daraus einen Farbton für das daraus entstehende Pixel zu interpolieren. Das Ergebnis äußert sich in sanften Texturen, bei denen die kantigen Übergänge der Pixel sozusagen verwischt werden.

Bitmap

Als Bitmaps bezeichnet man die digitale Darstellung eines zweidimensionalen Bildes. Solche sind oft in Hintergründen oder als Sprites zu finden.

Bug

Nicht gern gesehener Programmierfehler, der ein Spiel zum Absturz, zu ungewöhnlichen Aktionen oder gar den Benutzer um den Verstand bringt.

Bump Mapping

Durch den Einsatz raffinierter Techniken bekommt der Betrachter einer Textur den Eindruck einer „echten“ Oberfläche, die neben



Vertiefungen auch die Beschaffenheit des simulierten Materials erkennen läßt.

Bus

Die Verbindung der einzelnen Bausteine auf einer Platine bezeichnet man als Bus. Für einen günstigen Datentransfer ist die Busbreite – sprich die Datenmenge, die gleichzeitig durch diese Leitung geschickt werden kann – ausschlaggebend.

Bushnell, Nolan

Als Pong-Erfinder wird er gern als Urvater der Videospiele angesehen, obwohl er diese eigentlich nicht entwickelt hat. Er ist außerdem Begründer von Atari und Chuck E. Cheese.

Byte

Eine Standard-Maßeinheit für Computerspeicher. 8 Bits entsprechen einem Byte. 1024 Byte entsprechen 1 Kbyte. In Byte werden außerdem auch Bandbreite und Übertragungsgeschwindigkeiten gemessen.

Cc

Cartridge

Anstatt auf einer CD befinden sich hier Festspeicher (meist ROMs) in einem Modul. Aufgrund der hohen Herstellungskosten und des begrenzten Speicherplatzes gilt dieses System als veraltet.

CD-ROM

Auf den Silberlingen finden in der Regel 650 MB Daten Platz. Ähnlich den Audio CDs kann von diesem Medium lediglich gelesen werden (ROM=Read only Memory). Die DVD-Technologie steht allerdings bereits in den Startlöchern, um den altgedienten Datenträger abzulösen.

Cheats

Meistens von den Programmierern integrierte „Schummeltechniken“, die dem Spieler beispielsweise mit Unverwundbarkeit versorgen. Cheats sind meistens Überbleibsel aus der Betatest-Phase.

Clipping

Wenn ein Objekt in einem dreidimensionalen Raum nicht gesehen werden kann, so wird es auch nicht vom Computer gezeichnet. Wenn nur Teile davon sichtbar werden, werden die wahrnehmbaren Segmente gezeichnet und der Rest ist „clipped“. Wurde diese Routine etwa schlampig programmiert, kann es sein, daß verschiedene Kanten und Elemente des Objekts nicht gezeichnet werden obwohl sie sichtbar sind und umgekehrt. Man spricht hier von „Clipping“.

Codec

Eine Software, die einen Datenstrom, vorwiegend aus Audio- und Videosignalen bestehend, komprimiert (COmpress) und dekomprimiert (DECompress).

Coin-Op

Coin operated = mit Münzen betrieben. Jargon-Bezeichnung für Münzautomaten.

Combo

Aneinanderreihung von Bewegungsabläufen, die meistens in Verbindung mit Steuerkreuz und Button-Kombinationen von staten gehen. Besonders in Prügelspielen kann man somit den Gegner unter einem gewaltigen Schläge-Hagel begraben.

Cut-Scene

In Zwischensequenzen, die als FMV oder auch in der eigenen Grafikengine dargestellt sind, wird die Handlung vorangetrieben und der Spieler in die Story involviert.

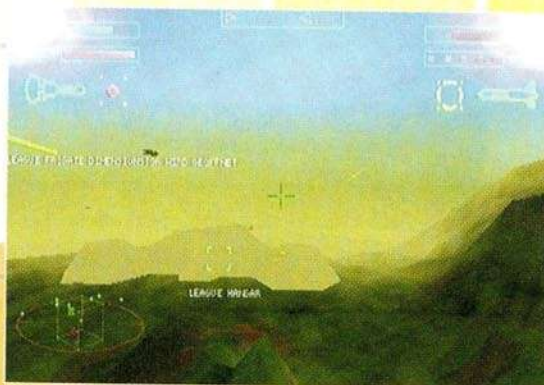
CPU

Das Herzstück (Central Processing Unit) eines jeden Computers. Die CPU empfängt die anfallenden Rechenarbeiten und führt sie mittels der ALU(Arithmetic Logic Unit) aus. Dank zusätzlicher Customchips wird beispielsweise der Prozessor der PlayStation stark entlastet, da er sich nicht großartig um Grafik- und Audioelemente kümmern muß.

Dd

Depth Shading

Auch Fog Shading, Distance Shading oder Depth Cueing genannt. Um den Prozessor bei 3D-Operationen zu entlasten, versieht man Objekte, welche sich nicht in unmittelbarer Nähe des Betrachters befinden, mit einer halbtransparenten Textur. Es entsteht ein Effekt, als ob die Objekte aus einem Nebel auftauchen würden.



Designer

Ein Beruf mit vielschichtigen Aufgabenbereichen. Der Spieldesigner legt den Grundstein für die Entwicklung eines Titels. Seine Spielidee wird in Zusammenarbeit mit Grafikern, Programmierern, Musikern usw. zum digitalen Leben erweckt.

Decoder

Kann als Hard- oder Software auftauchen. Mit ihm lassen sich variabel codierte (z.B. komprimierte) Dateien in die verwendbare Urform verwandeln.

Digital

Im Gegensatz zur analogen Interpretation von Daten benutzt man im digitalen Verfahren ein klar definiertes Spektrum an Variablen. Eingaben an digitalen Joypads beschränken sich somit auf absolute Informationen. Es kann beispielsweise deshalb bei einem Rennspiel nicht etwa leicht nach rechts eingelenkt werden.

digitalisieren

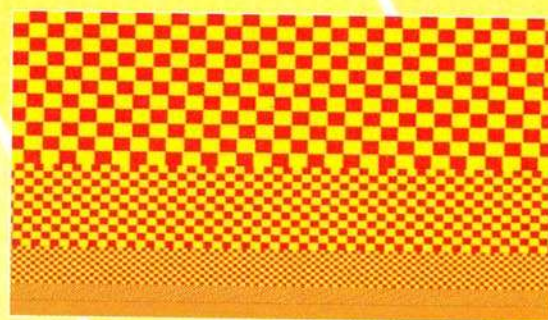
Die Umwandlung von einer analogen Vorgabe in digitale Daten.

Distributor

Eigentlich eine andere Bezeichnung für Großhändler. Der Vertrieb ist der zentrale Verteilerpunkt des Handels und versorgt die Verkaufsstellen mit seinen Produkten.

Dither

Eine Technik der Farbdarstellung, die dem menschlichen Auge eine größere Palette vorgaukelt als eigentlich angezeigt wird. Indem man z.B. in einem Schachbrettmuster rote



und gelbe Pixel anordnet, entsteht der Eindruck eines Orangetons.

Dolby Surround

Die Firma Dolby entwickelte ein Codierverfahren, das eine Rauminformation für rückwärtige Lautsprecher (Surround-Kanal) in ein Stereosignal verpackt, ohne jedoch den Stereo-Klang bei normaler Wiedergabe über die zwei Frontlautsprecher zu verfälschen. Somit kommt der Zuhörer in den Genuß von kinoähnlichem 4-Kanal Sound, der die Intensität eines Films oder Videospiele merklich anhebt. Surround-Decoder sind mittlerweile schon für wenig Geld bei HiFi-Händlern zu haben.

Dolby Digital

Der digitale Klang hat die Kinos im Sturm erobert. Durch sieben strikt voneinander getrennte Kanäle können Räume, Klänge und Positionierungseffekte in brillanter Qualität genossen werden. Im Gegensatz zu Dolby Surround werden jedoch für den Heimgebrauch spezielle Medien (DVD, Laserdisc) benötigt, die den massiven Datenstrom an den Decoder liefern. Für HomeCinema-Fans ist Dolby Digital zum Inbegriff des perfekten Klangs geworden.

DRAM

Das „Dynamic RAM“ wird normalerweise als Hauptspeicher eines Computersystems verwendet. Im Gegensatz zur teureren SRAM (Static RAM)-Variante wird es alle paar Millisekunden vom System upgedated.

Draw In

Man spricht hier auch vom typischen „Poppen“ der Grafik. Bestimmte Objekte werden erst in letzter Sekunde auf den Bildschirm gebracht, weil entweder die „Clipping-Areas“ schlampig programmiert wurden oder einfach die CPU-Power nicht ausreicht.

Drop Out

Werden mehr Polygone am Bildschirm dargestellt als eigentlich berechnet werden können, so werden einzelne Objekte einfach weggelassen und verschwinden ungewollt vom Bildschirm.

DVD

Die „Digital Versatile Disc“ ist die logische Konsequenz aus der Weiterentwicklung der altbackenen CD-ROM. Mit einer Speichergröße von 4,7 Gigabyte steckt die DVD ihren Vorgänger ca. siebenmal in die Tasche.

Dynamische Lichter

Lichtquellen die nicht statisch an einen Ort gebunden sind, sondern einem bestimmten Objekt folgen und somit für individuellen Schattenwurf sorgen.

playcharts

Habt Ihr Lust Euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach Eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Die play Retro-Top 5

Welcher Szenekenner träumt nicht davon, Software-Klassiker aus vergangenen Tagen in frischem Gewand zu erleben. Das play-Team schwelgt in Erinnerungen aus längst vergangenen Tagen.

Stephan

1. Decathlon
2. Test Drive (in gut!)
3. Track & Field
4. Enduro Racer
5. Pitstop

Sven

1. Racing Destruction Set
2. Skate or Die
3. Forbidden Forest
4. Franky goes to Hollywood
5. Rock'n Wrestle

Martin

1. Elite
2. Thrust
3. Oids
4. Shanghai
5. Winter Games

Wonz

1. Pong
2. Pooyan
3. Aztec Challenge
4. Moon Patrol
5. Oerm

Mischa

1. Maniac Mansion
2. Defender of the Crown
3. Silent Service
4. Bomb Jack
5. Decathlon

Toni

1. Disc of Tron
2. Shadow of the Beast
3. Yie Are Kung Fu
4. Skate or Die
5. Hostages

Video & Game

- | | | |
|-----|-------------------------|-----------------|
| 1. | NFS: Brennender Asphalt | Electronic Arts |
| 2. | Warzone 2100 | EIDOS |
| 3. | FIFA 99 | Electronic Arts |
| 4. | Sports Car GT | Electronic Arts |
| 5. | KKnD Krossfire | Infogrames |
| 6. | Ridge Racer Type 4 | SCED |
| 7. | GEX Deep Cover Gecko | EIDOS |
| 8. | UEFA Champions League | EIDOS |
| 9. | Gran Turismo | SCED |
| 10. | Hard Edge | Infogrames |

Japan

- | | | |
|----|-------------------------|------------|
| 1. | Um Jammer Lammy | SCEJ |
| 2. | To Heart | Aqua Plus |
| 3. | Sound Novel Evolution 1 | Chun Soft |
| 4. | Chocobo Racing | Squaresoft |
| 5. | King Of Fighters 98 | SNK |

USA

- | | | |
|----|-----------------------------|-----------------|
| 1. | Need for Speed: High Stakes | Electronic Arts |
| 2. | Triple Play 2000 | Electronic Arts |
| 3. | Syphon Filter | 989 Studios |
| 4. | MLB 2000 | 989 Studios |
| 5. | Army Men 3D | The 3DO Company |

Das zockt Jan Knospe aus Berlin, wenn er vom Schulbankdrücken nach Hause kommt.

- | | |
|----|------------------------|
| 1. | NHL Face Off 99 |
| 2. | NFS Brennender Asphalt |
| 3. | Metal Gear Solid |
| 4. | Civilization II |
| 5. | FIFA 99 |

...und was wird in der Industrie gespielt?

Markus Wilding –
PR Manager von Activision



ACTIVISION

- | | |
|----|------------------------------|
| 1. | Heroes of Might & Magic 3 PC |
| 2. | NFS: Brennender Asphalt PS |
| 3. | Tekken 3 PS |
| 4. | indiziertes Spiel PC |
| 5. | Tony Hawks Pro Skater PS |

play PLAYSTATION verlost in Zusammenarbeit mit InterAct **20 DexDrive** für die Sony PlayStation.

Was Ihr tun müßt,
um eines dieser Geräte
zu gewinnen?

Beantwortet uns einfach
folgende Frage:

**In welcher Ausgabe der play
haben wir erstmals über
das DexDrive berichtet?**

Schreibt die Antwort auf eine
Postkarte, und ab damit an:
CyPress Verlag,
play PLAYSTATION,
Max-Planck-Straße 13,
97204 Höchberg,
oder Ihr nehmt per Fax (0931/40691-23)
oder per email (redaktion@playplaystation.com)
an der Verlosung teil. Abonnenten nehmen automatisch
an dem Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 08.06.99.



INTERACT



Open MC

Save MC

Save Dex

Load Game

Save Game

Exit

TECHNIKECKE

René Meyer

DEXDRIVE

Mit dem DexDrive hat InterAct eine weitere Möglichkeit entwickelt, Spielstände preiswert auf der Festplatte eines PCs aufzubewahren und per Post auf Diskette oder per E-Mail an andere zu versenden. Teure Memory Cards lassen sich somit sparen.

Testmuster	InterAct
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 79,- DM

Von den Cheatmodulen Xploder und Gamebuster Deluxe, welche dieses Feature auch anbieten, unterscheidet sich das DexDrive in zwei Punkten: Es ist ausschließlich für das Übertragen von Spielständen geeignet (Dex = Data Exchange, Datenaustausch), bietet also keine Cheat-Unterstützung. Und das Gerät hat im Gegensatz zu Cheatmodulen keine Verbindung zur PlayStation. Der Vorteil: PlayStation und PC müssen nicht in der Nähe stehen, ja, sie müssen nicht einmal im gleichen Haus sein. So können sich mehrere ein DexDrive teilen, indem es untereinander verliehen wird oder man Memory Cards bei seinem Freund auf Festplatte oder Diskette sichert.

Das 80 Mark teure DexDrive, das auch für das Nintendo 64 angeboten wird, ist nicht viel größer als ein Ladegerät für ein Mobiltelefon. Über die



serielle Schnittstelle nimmt es Verbindung zum PC auf. Oft sind die meist zwei vorhandenen Serial Ports durch Maus und Modem belegt, so daß regelmäßiges Umstecken erforderlich ist, es sei denn, man steckt die Maus, gegebenenfalls durch Adapter, an den PS2-Port.

Mit im Paket ist ein Adapter für den Anschluß an das Stromnetz. Das DexDrive wird zwar vom PC aus mit Strom gespeist, doch Hersteller InterAct empfiehlt die Verwendung des Netzsteckers, falls das Laufwerk Schwierigkeiten hat, Memory Cards zu erkennen, zu lesen oder zu beschreiben.

DexPloder

Die Transfer-Software zum PC wird auf zwei Disketten ausgeliefert. Sie benötigt nach Angaben des Herstellers mindestens einen Pentium-Prozessor, und läuft unter Windows 95, 97 und NT. Zum Test lag uns die englischsprachige Version vor; eine deutsche Fassung ist derzeit in Arbeit. So wichtig ist das allerdings nicht, da die Anleitung mehrsprachig und der DexPloder sehr einfach zu bedienen ist.

Das liegt vor allem an seinem übersichtlichen Funktionsumfang. Im wesentlichen erlaubt es die Software, einzelne Spielstände oder den gesamten Inhalt einer Memory Card zwischen DexDrive und Festplatte zu übertragen. Das Backup einer ganzen Karte dauert 50 Sekunden.

Dabei unterstützt das Gerät auch Memory Cards mit mehreren Seiten: Hat die Karte eine Taste oder einen Schalter zum Wechseln der Blöcke, erkennt das DexDrive die Veränderung von alleine. Bei Speicherkarten, deren Blöcke per Kontrollertaste gewechselt werden, kann der DexPloder per Mausklick einen Seitenwechsel veranlassen.

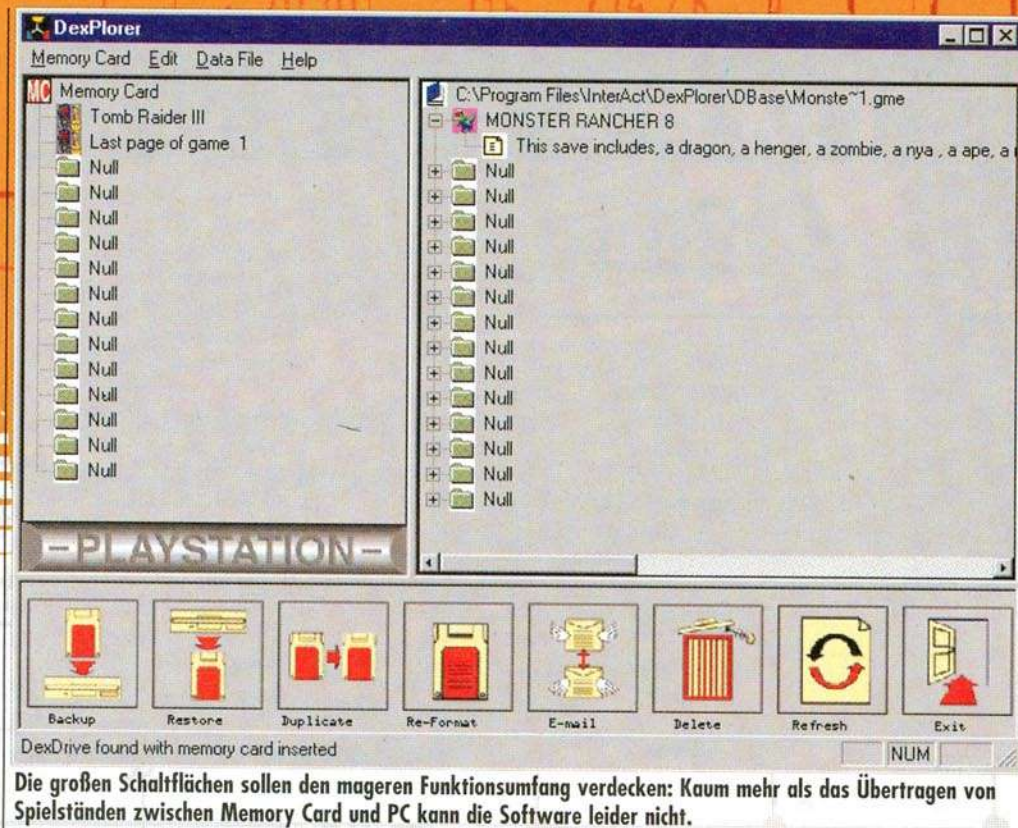
Auf der Festplatte werden die Spielstände nicht, wie beim Gamebuster Deluxe und Xploder, in einzelnen Dateien (.PSX), sondern immer im 15er Pack abgelegt. Dadurch ist das Archiv, das mit der Endung .GME auf der Festplatte gespeichert wird, rund 130 KByte groß.

Dieses Verfahren hat mehrere Nachteile. Zum einen fehlt die Kompatibilität zu vielen tausend Spielständen, die im Internet auf das Herunterladen warten, aber eben als einzelne Spielstände im .PSX-Format.

Wer sein DexDrive um einen neuen Spielstand ergänzen will, kann sich nicht mit einer 8 KB großen Datei be-



Im Netz gibt es die jeweils jüngste Version vom DexPloder, Antworten auf allerlei Fragen und Spielstände zum Herunterladen.

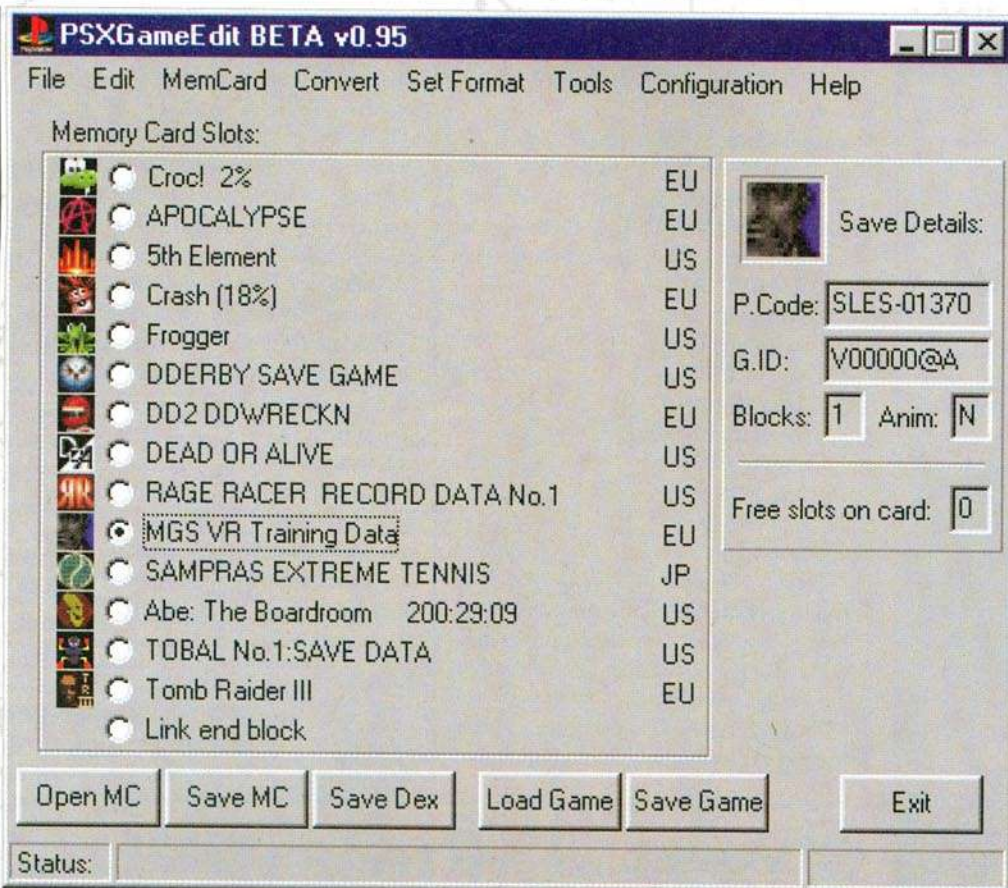


gnügen, die selbst bei einer sehr langsamen Verbindung in wenigen Sekunden auf die heimische Festplatte übertragen wird, sondern muß ein ganzes Archiv für 15 Spielstände wählen - reine Verschwendung, wo es doch meistens ohnehin nur mit einem Spielstand gefüllt ist und die 130 KB schon mal eine Minute dauern können.

Und zum dritten verlangt das .GME-Format, Spielstände in einer der Memory Card ähnlichen Struktur abzuspeichern. Statt übersichtlich alle seine Spielstände in einem Verzeichnis aufzubewahren, müssen mehrere virtuelle Memory Cards angelegt werden. Das DexDrive zwingt einen also, seine Spielstände zu je 15 Stück anzuordnen, will man nicht pro Savegame ein ganzes Archiv opfern. Immerhin läßt sich für jeden Spielstand eine Beschreibung ablegen.

PSXGameEdit

Doch eine Lösung ist da. Der dänische Hobby-Programmierer Lars Ole Dybdal bastelt an einer Software zur Verwaltung von Spielständen mit dem PC. PSXGameEdit ist nicht nur viel leistungsfähiger als der DexPloer, es kann auch direkt mit dem Gerät in Verbindung treten und Spielstände austauschen. PSXGameEdit ersetzt den DexPloer komplett und wartet mit zusätzlichen Fähigkeiten wie der Konvertierung von Spielständen zwischen verschiedenen Spielversionen (NTSC, PAL) und Formaten (.GME, .PSX) auf. Außerdem kann es zwei Spielstände inhaltlich miteinander vergleichen, um Eigenschaften wie mitgeführte Waffen oder Anzahl der Leben Speicherstellen zuzuordnen und nach Belieben zu verändern. Das Sahnehäubchen ist ein Icon-Editor. Zum



Der Umfang des Freeware-Programms PSXGameEdit geht weit über den Umfang des DexPloers hinaus. Außerdem kann es das DexDrive direkt ansprechen.

Weiterführende WWW-Adressen:

- <http://www.dexdrive.net>
Offizielle Support-Seite für das DexDrive. Download der aktuellen DexPloer-Version und von Spielständen (meist US-Format), Diskussionsforum, FAQ.
- <http://members.aol.com/playsaver/page2.html>
Bauanleitung für einen dem DexDrive ähnlichen Memory-Card-Leser.
- <http://home3.inet.tele.dk/ldybdal/psxgedit.htm>
Offizielle PSXGameEdit-Seite mit Download-Möglichkeit.
- <http://www.cmgsccc.com/index2.shtml>
- <http://www.cheatcc.com/psx/sgf/index.html>
- <http://members.tripod.com/~ss35/gamesaves.html>
PlayStation-Spielstände zum Herunterladen.

Redaktionsschluß stand das Programm in einer fortgeschrittenen Beta-Version zum Download bereit.

► Wem nur daran liegt, seine Spielstände sicher und preiswert aufzubewahren, der wird mit dem DexDrive zufrieden sein. Gegenüber Cheatmodulen der neueren Baureihe kann das Gerät durch seinen niedrigeren Preis und den Verzicht auf die räumliche Nähe von PlayStation und PC punkten.

Allerdings kostet die Kombination aus Cheatmodul und Parallelkabel nur wenig mehr und erlaubt schnelleres Übertragen der Spielstände sowie Mangeln bis zum Abwinken. Außerdem verwenden Gamebuster Deluxe und Xplorer das gebräuchliche .PSX-Format, während der DexPloer ein neues Format einführt, das sich erst noch etablieren muß. So gibt es im Internet zahlreiche Websites, in denen .PSX-Spielstände aufs Download warten, während .GME-Archive - vor allem solche mit PAL-Spielständen - Mangelware sind.

Die Beurteilung wäre einfacher, wenn der Hersteller nicht an der Software gespart hätte. Wer sich für das DexDrive entscheidet, sollte sich unbedingt PSXGameEdit zulegen, das beim Konvertieren von Spielständen vom .PSX- ins .GME-Format gute Dienste leisten wird. Außerdem ist das Programm notwendig, um einen Spielstand vom meist vorliegenden US-Format (durch Ändern des Produkt-Codes) in das PAL-Format umzuwandeln. InterAct täte wahrscheinlich allen Spielern einen Gefallen, wenn sie als Software für ihr DexDrive den PSXGameEdit lizenzieren würden.



Alle Highlights im Überblick

STAR WARS: EPISODE 1

Werden die Spiele dem Kult gerecht?

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Razis Abenteuer im ultimativen Test!

V-RALLY 2

Besser als Colin McRae Rally?

GRAN TURISMO 2

Der König ist tot! Es lebe der König!

**Und Omega Boost, Ape Escape,
Croc Legend of the Gobbos, WWF Attitude,
Vigilante 8: Second Offense,
Shadow Madness, Lunar Silver Star Complete,
Jade Cocoon, TechnoMage,
Bugs Bunny auf Zeitreise, Carmageddon....**

**noch informativer
noch umfangreicher**

die nächste play

**ist ab 30. Juni
überall erhältlich**

IMPRESSUM

CyPress
Verlags-gesellschaft mbH

Elektropost: redaktion@playplaystation.com

**Redaktionsdirektor Konsolentitel
& Chefredakteur**
Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:
Sven Liebold

mArk Liebold, Mischa Strecker,
Martin Weidner, Toni Opl

Objektleiter Neuentwicklungen
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Wolfgang Müller

Wolfgang Müller, Frank Bogon,
Burkhard Weiss

Barbara Strobel, Markus Strobel

Gunter Glas, René Meyer,
Michael Holzapfel, Mathias Neuman,
Andreas Binzenhöfer, Philipp Noack

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.5.1999

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

CHEATS & INFO
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER ESN-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



DRIVER (JUNI) 89,95

GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
CHEATMASTER - BLAZE 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95



RGB-KABEL (G-CON- AV-ANSCHLUB) ... 16,95
LEMKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) ... 129,95
LEMKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 59,95
PISTOLE EAZER (G-CON-KOMPAT.) ... 69,95
MEM.CARD 15 BL-ORIG. (VER. FARB.) ... 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ... 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (2 IN 1) ... 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



Croc 2 (Juni) 89,95 Rainbow Six (Juli) 89,95
Discworld Noir (Sept.) 84,95 Alien Resurrection 89,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau



SILENT HILL (JULI) 89,95

360 (JUNI) 89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 79,95
ACM 1918 (JULI) 84,95
AKUJI THE HEARTLESS 89,95
ALIEN RESURRECTION (SEPT) 89,95
APE ESCAPE (JULI) 89,95
ASTERIX 89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 89,95
BIG AIR 89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95
BLOOD LINES 79,95
BLOODY ROAR 2 (JUNI) 84,95
BOMBERMAN 79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (JUNI) 84,95
BUST A MOVE 4 64,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) (JUNI) 84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
CENTIPEDE PSX 89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
CHOKOBO (AUG) 89,95
CIVILIZATION 2 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95
CROC 2 (JUNI) 89,95



Racing Simulation 2 89,95 V-Rally 2 (Juni) 89,95
Lo.K.: Soul Reaver 99,95 UEFA Champ.league 99,95
DARK STALKERS 3 84,95
DESCENT 3 79,95
DISCOWORLD NOIR (SEPT) 84,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (JUNI) ... 89,95
DRIVER (JUNI) 89,95
EARTH WORM JIM 3D (AUG) 89,95
FIFA '99 89,95
FORMEL 1 '98 99,95
G-POLICE 2 (SEPT) 89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
GLOBAL DOMINATION 89,95
GOLF PRO 89,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
GRAND TH.A. - PACK: Plat-Vers. + London 74,95
HARD EDGE 89,95
HOGS OF WAR 84,95
HUGO 2 89,95
KENSAI - SACRED FIST 89,95
KINGSLEY (JUNI) 89,95
KKND - KROSSFIRE 89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95
LEGEND OF KARTIA (JUNI) 99,95
LIVE WIRE 64,95
MARVEL SUPERHER. vs. STREETFIGHTER 84,95
MASTER OF MONSTERS 99,95
METAL GEAR SOLID 89,95



Prince Naseem Box. 89,95 R-Type Delta (Mai) 79,95
Gran Theft A-London 44,95 Speed Freaks (Sept) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S EXODUS	79,95	G-POLICE	49,95
BATMAN & ROBIN	49,95	GRAN TURISMO	49,95
CIRCUIT BRAKERS	49,95	GRAN THEFT AUTO	44,95
CRIME KILLER	49,95	HEART OF DARKNESS	44,95
CYBALL ZONE	29,95	HERCULES	49,95
DEATHTRAP DUNG. inkl. Spieleber.	64,95	INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95
DESCENT	44,95	INT. TRACK & FIELD	44,95
DIABLO	49,95	JURASSIC PARK	49,95
FELONY 11-79	39,95	MICRO MACHINES V3	49,95
MR. DOMINO	49,95	MIKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
O.D.T.	49,95	MOTO RACER	44,95
POWER BOAT RACING	49,95	PANDEMONIUM	49,95
POY POY	49,95	PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAY TRACERS	49,95	RAYMAN	44,95
RIVEN (MYST 2)	69,95	RESIDENT EVIL 1	44,95
S.C.A.R.S.	49,95	RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
SENTIENT	49,95		
SENTINEL RETURNS	44,95		
SPACE JAM	49,95		
STARWINDER	39,95		
SUPERCROSS (J. McGRATH)	49,95		
SUPER MATCH SOCCER	49,95		
VIGILANTE 8	49,95		
WARHAMMER 2 (DARK OMEN)	49,95		
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION	69,95		
WORLD LEAGUE BASKETBALL	44,95		
WWF IN YOUR HOUSE	49,95		
WWF WARZONE	59,95		
XEVIOUS 3D	49,95		

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE	49,95	ROAD RASH	44,95
ADIDAS POWER SOCCER	49,95	SOUL BLADE	49,95
AIR COMBAT	49,95	SOVIET STRIKE	44,95
ALIEN TRILOGY	44,95	TEKKEN 2	44,95
BUST A MOVE 2	44,95	TOCA TOURING CAR	44,95
COMMAND & CONQUER 1	44,95	TOMB RAIDER 1	49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT (JUNI)	49,95	TOMB RAIDER 2	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95	TRUE PINBALL	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95	V-RALLY	49,95
CROC	44,95	WIPEOUT 2097	49,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95	WORMS	44,95
FIFA '98 (MAI)	49,95		
FINAL FANTASY VII	49,95		
FORMEL 1 '97 (JUNI)	49,95		



Formel 1 '97 - Pt. 49,95 FIFA '98 - Pt. 49,95



Final Fantasy VII - Pt. 49,95 Gran Turismo - Pt. 49,95

METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK ... 159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID ... 24,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
MONKEY HERO 89,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NBA PRO '99 (JUNI) 99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
NFL BLITZ 89,95
NHL '99 89,95
NHL PRO '99 (AUG) 99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING 89,95
OMEGA BOOST (JULI) 89,95
PLANE CRAZY (JUNI) 89,95
PLAYER MANAGER - ANCO 84,95
POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
POY POY 2 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95
PRINCE NASEEM BOXING 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 89,95
PUMA STREET SOCCER 89,95
R-TYPE DELTA 79,95
RACING SIMULATION 2 89,95
RAINBOW SIX (JULI) 89,95
RALLYMASTERS (JULI) 79,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
RC STUNT COPTER (JULI) 79,95
REVOLT (AUG) 89,95
RIDGE RACER TYPE 4 89,95



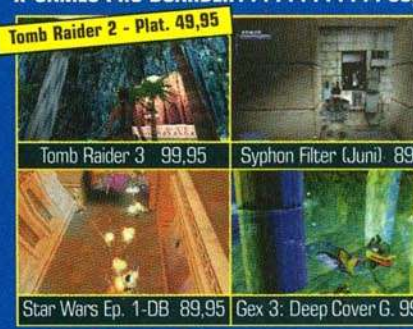
Need For Speed 4 89,95 Metal Gear Solid 89,95

Warzone 2100 89,95 Castrol Honda SB 89,95
RUGRATS 89,95
SABOTEUR (JUNI) 99,95
SHADOWMAN (AUG) 84,95
SILENT HILL (JULI) 89,95
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. (JULI) 24,95
SMASH COURT TENNIS: A. KOURN. (JUNI) 79,95
SOUTHPARK (AUG) 84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (SEPT) ... 89,95
SPORTS CAR GT 89,95



RIDGE RACER TYPE 4 89,95

STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE B. (JUNI) 89,95
STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (JULI) 89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3 79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2 79,95
SWING 74,95
SYPHON FILTER (JUNI) 89,95
T'AI FU 79,95
TANKTICS (JUNI) 84,95
TEKKEN 3 99,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TOMORROW NEVER DIES (JULI) 89,95
TRAP RUNNER (JUNI) 89,95
TUNGUSKA (SEPT) 84,95
UBIK (JUNI) 99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 99,95
V-RALLY 2 (JUNI) 89,95
VIRUS (JUNI) 89,95
WARZONE 2100 89,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WWF ATTITUDE (JULI) 84,95
X-GAMES PRO BOARDER 89,95



Tomb Raider 3 99,95 Syphon Filter (Juni) 89,95

HANDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT

Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
**TEL: 0049
85 17 37 77**
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?) Schweiß – noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal gebrochen!

OBERSCHENKEL

Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!

Jenseits der 200 km/h schaust Du der Gefahr ins Auge!



www.v-rally.com

